MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト
May.1992 No.71



平成4年5月1日発行(毎月1回1日発行)
第7巻第5号通巻第71号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

5

500 yen



春だ!!出番だ!!満開大攻略!!
ストII対決 これでもか!
ウルフファング
ナイツ オブ ザ ラウンド
ハチャメチャファイター
F-1グランプリ
餓狼伝説

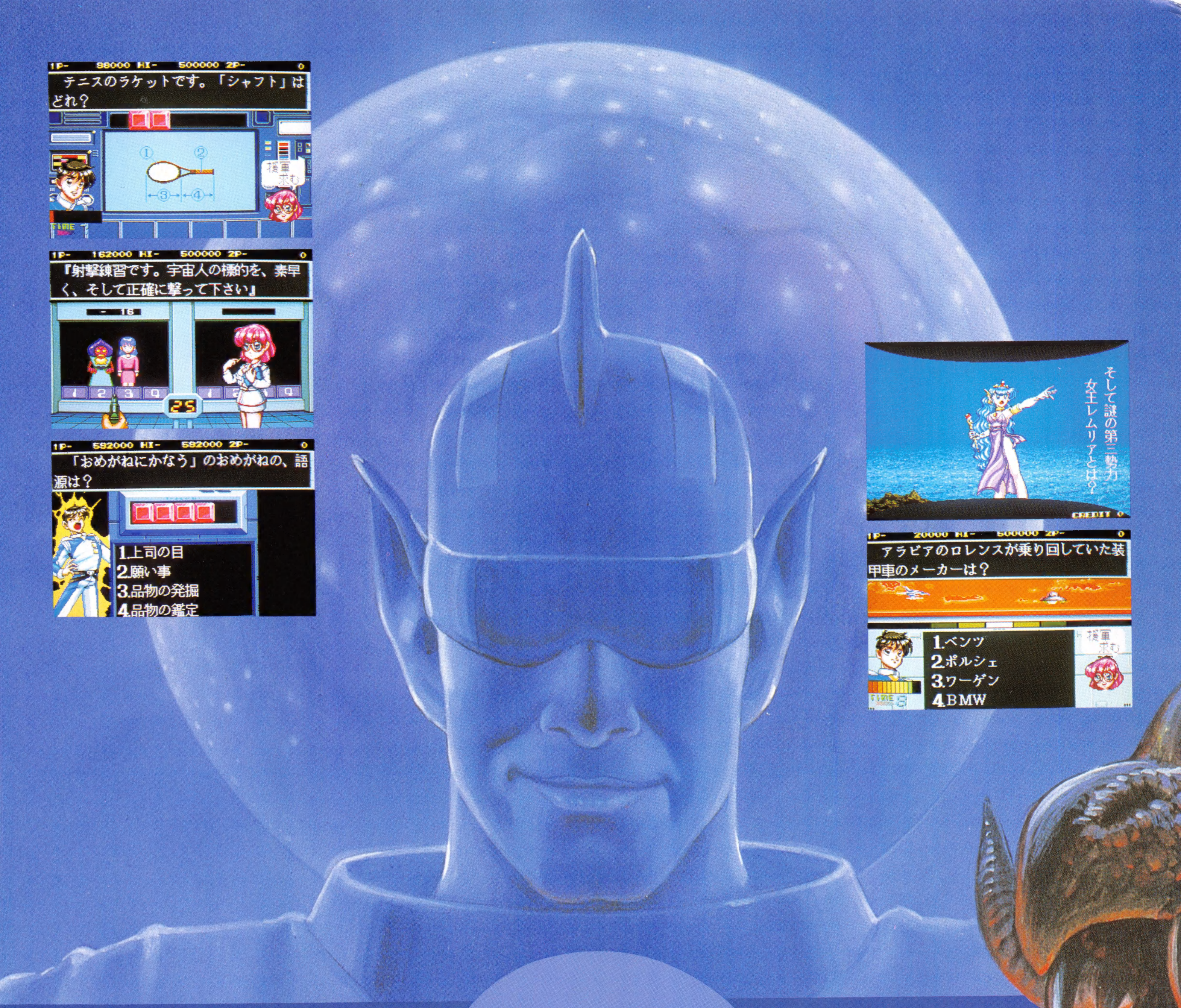
史上最大!! それ行け! '92AOUショー

ストIIダッシュ

アラビアン・ファイト/ダークシール2
ドギューン!!/ギャラクティックストーム
ラストリゾート/ウォリアーブレード

ゼクセクス・バトルロイヤル
ゲーム企画 第一弾発表


キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO
地球防衛軍
クイズ
TM
学校の勉強だけでは、
どうやら地球は守れない。
© TAITO CORP. 1991



正解は、正義だ。それは、西暦1999年のジョーシキである。宿敵リドル星人が つぎからつぎへ送りこむクイズ獣。闘うキミは、愛と知性の集団 〈地球防衛軍〉の一員だ。傾向と対策を練りまくり、 予習と復習も欠かさずに。輝く知性と教養で、地球の平和を守りぬけ！

敵は、リドル星人。地球侵略の野望を果たすため、強力なクイズ獣を送りこむ。迎え撃つキミはその名も〈地球防衛軍〉。いままでにない対戦型だから、熱い熱いクイズゲームが楽しめます●クイズのジャンルは、全15種類。まずは、得意なジャンルにチャレンジ●1P、2P、2P協力、2P対戦プレイ、途中参加可能●ライフが0になるとゲームオーバー●徐々にレベルアップするクイズ獣に負けるな！



緊急指令！捕虜救出作戦開始。"エア レスキュー"発進せよ。
「システム32」
通信機能搭載！
AIR RESCUE
エア レスキュー
火炎は天を焦がし、銃弾がうなる。 地獄と化した戦場に取り残された兵士たち。
君の任務は、救出不可能なこの地からバルカン砲とミサイルで武装したヘリを操り、敵の攻撃をかいくぐり、人質をすみやかに救出することだ。
"エアレスキュー"は●ヘリの動きをリアルにシミュレートしたパノラマズーム画面●レバーに合せて動くムービングシート●2P同時プレイは相手の動きを見ながら対戦などスグレもの。
目の前で繰り広げられるバトル&救出シーンを思う存分、味わってくれ。
HC-1
HC-2
360°フリーフライングシステム
COMING SOON
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
本　社　東京都大田区羽田1-2-12　電話03(3743)7438(海外販売事業本部)
東品川事業所　東京都品川区東品川1-31-5　電話03(5461)8320(国内販売事業本部)
電話03(5461)8340(AM施設事業本部)
電話03(5461)8330(総合レジャー開発本部)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3-2-34　電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南東2-5-3　電話 06(334)5336(代表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2-5-15　電話092(522)4717(代表)
広島販売　広島市中区河原町11-17 フルミチビル　電話082(293)7979(代表)
名古屋販売　愛知県名古屋市名東区社が丘1-804　電話052(702)3003(代表)

史上最大 '92AOUショー

前半はいち押しゲーム、後半（P.115）からはジャンル別大紹介だぞ。

波に乗るアクションゲーム！
とてつもなく熱いシューティング！
小憎らしいまでのパズル&ブロック！
今年も2月25・26日に幕張メッセに勢ぞろいしたぞ。
ゲーメストが総力をあげてのAOUショー大特集だ。



AOUショーアンケート1位

発売直前スレスレ取材!!

ここまで書いていいのか(いやよい)

ストリートファイターII ダッシュ

©カプコン
石井ぜんじ

AOUショーで全国のストIIファン待望のストリートファイターIIダッシュが出展されたぞ。今回は、AOUバージョン(開発途中)のストIIダッシュについて、できる限りくわしく紹介しよう。

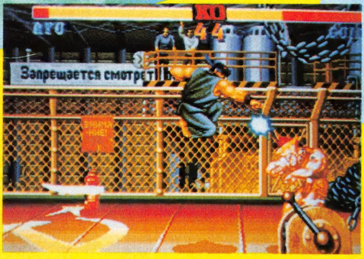
でも、このバージョンは開発途中なので発売ではかなり変わる可能性がある。参考にしてもらって、発売されたらいろいろ試してみよう。

君の持ちキャラはこう変わった!!

リュウ・ケン

小の昇龍拳を地上で当てると敵がふっ飛ぶようになった。中・大の昇龍拳は2発当たるようになっていて、斜めに大きく伸び上がる。

波動拳は、モーションが短くなり、スキが少なくあまり前に踏み出さないようになった。これで接近戦でも波動拳が使えるぞ。ぐっとストレス解消できるようになった。



リュウのダイナマイトパンチさく烈ーガイルは返せない。

竜巻旋風脚は大キックで出すとスピードが速く、ヨガファイアーもくぐれるようになった。上昇中、下降中のスキも少ない。

ジャンプ大パンチも異常に強くなった。これでガンガン跳び込んでみよう。

E・本田

百裂張り手がとにかく出やすく、大の百裂でガンガン攻められる。ジャンプ大張り手もとても強くなったので、波動足払いも楽に打開できるぞ。

スーパー頭突きはスキが少なくなり、当たると倒れるようになった。ダルシムなどには有利だ。

しゃがみ中張り手が戻りぎわにちょっとスキができるようになってしまった。リュウ・ケンのしゃがみジャブが当たってしまう。



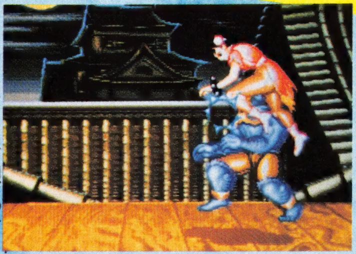
異常にリーチが伸びた大張り手。足払い封じだ。

春麗

大キックで投げの要領で背中蹴りができるようになった。百裂キックも出し易くなったので、相手の起き上がりざまに背中蹴りから大の百裂連打が強力な連携技だ。中キックの投げで蹴り逃げもできるようになった。

ただし、立ち中キックにやられる判定ができて、リュウ・ケンのジャブに当たってしまうのが残念。

立ち小パンチが連打できるようになったのが結構うれしい。

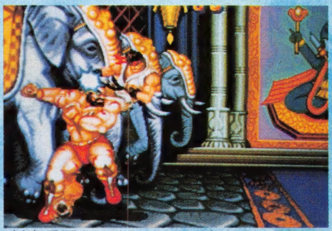


背中蹴りはガード方向がわかりにくい。

ザンギエフ

ダブルラリアットのままで動けるのが大きい。サガットの上下のタイガーにも当たらないので、ほとんど飛び道具を無力化できる。

しかし、スクリューをかけた後、はずんで離れてしまう。スクリューはめは画面中央だとやりにくくなった。



対空兵器としても使えるダブルラリアート。間合も調節できる。

大足払い、ジャンプ大パンチ、ボディプレスが強くなった。頭突きも強くなったが、頭突きを当てると異常なまでに星が出やすい。一発で気絶することがあるのでおいしい。

ブランカ

とにかく、ローリングアタックのカウンターダメージがなくなったのがぐっとブランカの株を上げた。小のローリングは飛距離が短く、いきなり着地するので近寄るのに使える。電撃も出やすい。

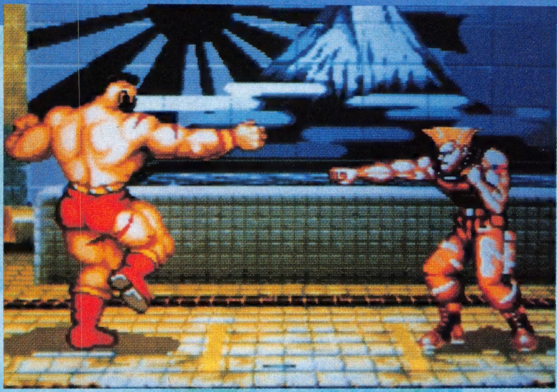
かみつきが、相手の体力が減っても一気に減らせるようになったのも大きいぞ。しゃがみ中キックが返されやすくなってしまったのがちょっと不利になったか。



電気と電気でビビビビー!

ガイル

サマーソルトの威力がかなり弱くなった。しかも、着地後に少しスキができ、攻撃をくらい易くなってしまった。また、中足払い、立ちジャ



ガイルの立ち小パンチのリーチがあきらかに短い。

ブが短くなり、立ち中・大キックが当てられやすくなってしまった。

でも、起き上がりサマーが出やすく、サマーソルト出ない病（いわゆる封印。ゲーメストNo.68参照）がなくなった分たたみこまれにくくなったのが救い。



ダルシム

大パンチなどが、カウンターで当てられやすくなってしまった。これで大きく不利になったが、小スライディング



強くなったダルシムの小スライディング。パンチをくぐれる。

が入りやすくなり、ガイルのしゃがみジャブ、春麗の中パンチ連打が抜けやすくなったのは大きな進歩。ヨガの歴史に新たな一歩を記した。

君にも悪の快感を!!



M・バイソン
最強キャラに変身か!?

今までコンピューターでもパターンにはまりやすく、〝単細胞〟とののしられてきたバイソン。しかし、その汚名を吹き飛ばす時がきた。

今回のバージョンでは最強と言われている。発売バージョンでは少し弱くなるかもしれないが、その強烈な強さぶりを紹介していこう。

基本的な戦法 …ダッシュパンチで押しまくれ!

必殺技、ダッシュアッパーとターンパンチをうまく使って、ガンガン攻めまくる。

ダッシュパンチは、パンチボタンだとストレート、キックボタンだとアッパーになる。アッパーだと敵がバックジャンプしていても当たる。

必殺技なのでガードの上からでも減らすことができる。そこで、ガンガン出しまくるほど優位に立てる。しかし、ダッシュパンチはためが必要だ。

そこで、まずターンパンチをしてその間にためておき、ダッシュパンチ。こうすれば必殺技が連打できる。

空中での小・中パンチも少しだけ長く出していられるようになって、ちょっとだけラッキー。



まずターンパンチをして、その間にためておく。



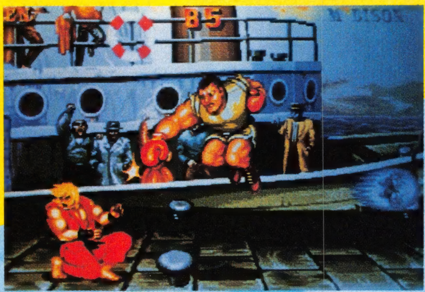
ターンパンチの後にすぐダッシュアッパー。

また、それに組み合わせてしゃがみパンチでけん制しつつ、ためてダッシュパンチするなど、できるだけ相手に読ませないようにしよう。ダッシュパンチだけしていると、足払いで転ばされたりする。

ターンパンチは少し後ろにためる動作をするため（ためのレバー操作をする必要はない）少しスキができる。押されているときには出すとつけこまれる。また、ボタン3つを離したときガードしていたりジャンプしていたりすると反応しないので注意しよう。

強力なジャンプパンチ・しゃがみパンチ

コンピューターと大きく変わったのは、ジャンプ大パンチの威力としゃがみで大キックボタンを押すと、相手を転ばすパンチが打てるところ。



ジャンピングフックはとても当たりやすくなった。

ジャンプ大パンチは本田の百裂張り手を跳び越して当てられる。コンピューターとは大違いだ。跳んできた敵を逃げ大パンチで返すこともできる。

転ばせることができるパンチもかなり威力があり、当てやすい。相手が足払いに来るところを逆に転ばせたりできるぞ。

そのほか、相手がジャンプしてきたらしゃがみ大パンチ・立ち中パンチのアッパーが使える。

とにかくパンチの音が気持ちいい。ガンガン打ちこんで相手をピヨピヨにしよう!



バルログ
華麗なるフライング・ネイル

高速で飛翔し、バック転、回転爪攻撃とあまりに美しい技の数々を誇るバルログ。その恐ろしさは、使いこなせば使いこなすほどわかってくる。サギのように強いフライングバルセロナとそのスピードを極めれば、君もとりこになること間違いなし。時代はバルログだ。

基本的な戦法 …フライングバルセロナで相手を翻弄しよう!

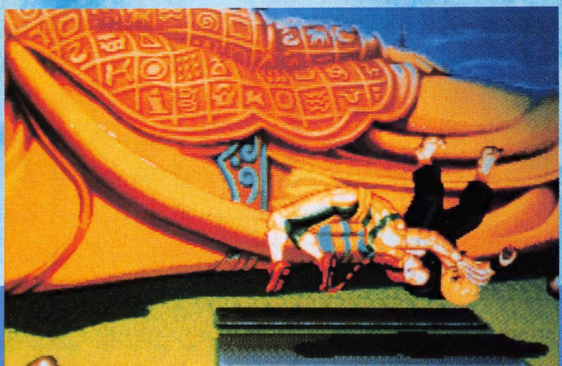
フライングバルセロナは、スペインでは金網にはりつくが、通常の面では左右の画面端で三角跳びをしてから落ちてくる。落ちてくるときにパンチボタンを押すと攻撃する。

重要なのは、落ちてくるときに空中でレバー操作をすること。これによって、落下位置が変えられることによって相手をかき回せる。

例えば素直にバルセロナやイズナドロップに行ってもいいし、手前に降りて必殺技を空振りさせてもいい。また、裏側に、逆にガードしなければいけない位置にバルセロナアタックを出すのも有効な手段だ。



バルセロナでわざと背後に落ちて後から攻めてもいい。



ガードだけしているようならイズナドロップ。

バルセロナは下にためていないといけないので、その間はしゃがみ小パンチ・中パンチの爪攻撃をガードさせてそのスキにためる。ときおりローリングクリスタルフラッシュも混ぜて使えば効果的だ。

そのほかキックや爪で接近戦で攻めるだけでもかなり戦える。しかし単調になってしまうので、ぜひとも忍者技バルセロナを使いこなすしかない。



サガット
君の手で再び世界一に

ストリートファイターの悪役と言えばこの人、サガット。

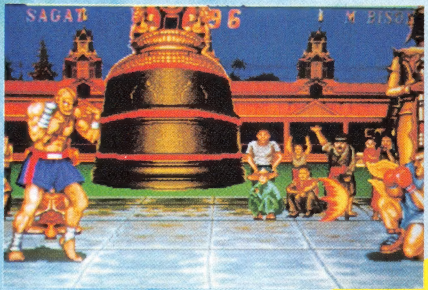
悪役の代名詞、サガットをついに自分で使えるようになったのだ。
グラウンドタイガーショットを有効に使い、タイガーアッパーカットでとどめをさそう。世界一に返り咲くのはもうすぐだ…いや、やはりまだまだ力不足か?



タイガーアッパーカットは地上の敵にも当てやすい。

基本的戦法
…グランドタイガーショットとタイガーアッパーカット

サガットは一見リュウ・ケンと似ているが違う部分も多い。まだまだ研究の余地がある。
しかしとりあえずグランドタイガーショットが基本だ。発売バージョンでは変わるかもしれないが、上タイガーショットはしゃがむと当たらず簡単にかわされてしまうからだ。



グラウンドタイガーが基本。上タイガーだと楽にかわされる。

タイガーアッパーカットは、意外に前の方向へ踏み出してくれる。地上で敵に当てやすい。
必殺技以外では、ダッシュになって習得した大の足払いがかなり使える。小の足払いのほうはモーションが大きいのであまり使わないほうがいいだろう。リュウ・ケンとは流派が違う。

必殺!?のくらい投げ

サガットは全キャラ中、最も背が高い。しかも投げを覚えたので、相手のジャンプ攻撃をくらってから投げてしまうという、くらい投げがやりやすい。
これでタイガーアッパーカットを失敗しても大丈夫。
サガットは必殺技の出し方がリュウ・ケンと同じなのでとっつきやすいと思う。タイ人に帰化するかどうかは君次第だ。



ベガ
帝王の底知れぬ強さ

悪の帝王、ベガ。対コンピューターではかつてさんざん苦労させられたベガだが、自分で使えるようになったため、ややパワーダウンしている。
しかし、ダブルニープレス、ヘッドプレスという強力な必殺技は健在だ。機敏な動きと必殺技で正義の使者など粉砕してしまおう。



小スライディングなどで、ためたまま動ける。

基本的戦法
…一瞬のスキをついてダブルニープレス・サイコクラッシャーだ!

今のところはダブルニープレスの後にスキが多すぎてあまり強くないが、発売バージョンでは強くなっていることが期待される。すると、しゃがんだ状態から、ダブルニープレス、サイコクラッシャー、ヘッドプレス、スライディングと多彩な攻撃が繰り出せる。ただそれぞれスキがあるのでカウンターに注意しなければいけない。
ベガは、しゃがんだ状態からキックを出すとスライディングとなる。つまり、ためたまま小スライディングで間合いを詰めたりできる。ためながら小スライディングで動き、相手がうっかりガードを解いた瞬間にサイコクラッシャーなどが有効な戦法となるだろう。
ヘッドプレスは、レバー操作によって落ちる位置が変えられる。これにより一方的にカウンターをくらうことはなくなったぞ。
欠点は、ジャンプの滞空時間が長いこと。跳んでいる最中に相手に対応されてしまうので、むやみに跳ぶと危険。
一時あまりに強過ぎるために弱くされてしまったというベガ。いったい発売時にはどのくらいの強さになっているだろうか。帝王らしい強さを期待したい。



相手が小スライディングにつられて動いたらサイコクラッシャー。



ヘッドプレスの後はレバーで落下位置が変えられる。

CONTINUE

来月は、ストIIダッシュならではの同キャラ対戦、四天王の使い方など徹底的に攻略するぞ。コンピューターで四天王のエンディングを見たい人、対戦一筋の人のどちらも期待して待っていてくれ!

M・バイソン



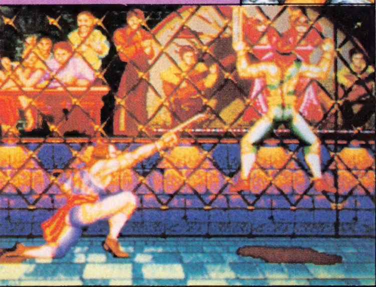


※必殺技
ターンパンチ…小・中・大のパンチボタンを押しておき、どれか1つのボタンを離す（もちろん2つ、3つ同時でも可）
ダッシュストレート…左にためておき、右にレバーを入れると同時にパンチボタンを押す。
ダッシュアッパー…左にためておき、右にレバーを入れると同時にキックボタンを押す。
直立…小パンチ　ジャブ
中パンチ　立ちアッパー
大パンチ　ストレート
小キック　エルボー
中キック　ボディブロー
大キック　フック
しゃがみ…小パンチ　ジャブ
中パンチ　ストレート
大パンチ　しゃがみアッパー
小キック　ジャブ
中キック　ストレート
大キック　足払いストレート
つかみ技…バッティング…接近して左右どちらかにレバーを入れて中パンチか大パンチボタン押す。
ジャンプ攻撃はすべてジャンピングフック

パンチで押して押しまくれ!!

バルログ





※必殺技
フライングバルセロナアタック…下にためておき、上にレバーを入れると同時にキック。落下中でパンチボタンを押す。
イズナドロップ…F・バルセロナアタックの要領で跳び、落下中に相手に接近し間合いに入ったときにパンチボタンを押す。
ローリングクリスタルフラッシュ…左にためておき、右に入れると同時にパンチボタンを押す。

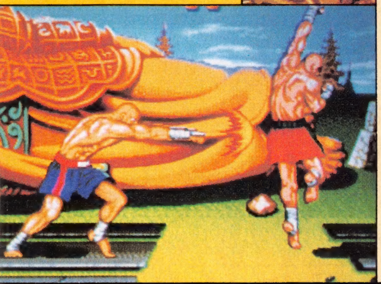
直立…小パンチ…フラッシュクロー（爪攻撃）
中パンチ…　〃
大パンチ…　〃
小キック…　〃
中キック…　〃
大キック…　〃

しゃがみ…小パンチ…ブラッディクロー（爪攻撃）
中パンチ…ブラッディクロー（爪攻撃）
大パンチ…　〃
小キック…ドラゴンテイル（足払い）
中キック…　〃
大キック…ラウンドスライダー（スライディング）
つかみ技　レインボースープレックス…接近してレバーを左右どちらかに入れて、中パンチか大パンチボタンを押す。
ジャンプ攻撃○垂直ジャンプ…ローズニードル（キック）
○ナナメジャンプ…シューティングスター（キック）
○スターダストドロップ…空中でレバーを上以外に入れて、中パンチか大パンチを押す。

素早い動きで一気に攻めろ！

サガット





※必殺技
タイガーショット…下・右下・右にレバーを素早く入れパンチボタンを押す。
グランドタイガーショット…下・右下・左下にレバーを素早く入れキックボタンを押す。
タイガーアッパーカット…右・下・右下の順にレバーを入れ、パンチボタンを押す。

直立…小パンチ…ハイストレート
中パンチ…　〃
大パンチ…　〃
小キック…ローキック（2段蹴り）
中キック…ミドルキック（2段蹴り）
大キック…ハイキック（2段蹴り）

しゃがみ…小パンチ…ローストレート
中パンチ…ローストレート
大パンチ…　〃
小キック…足払い
中キック…足払い
大キック…足払い
つかみ技…背負い投げ…接近して左右どちらかにレバーを入れて中パンチか大パンチボタンを押す。
ジャンプ攻撃○ジャンプ小キック…ニーアタック
○ジャンプ中・大キック…ジャンピングタイキック

ムエタイの力で再び世界の頂点に!

ベガ





※必殺技
サイコクラッシャー…左にためておき、右にレバーを入れると同時にパンチボタン。
ヘッドプレス…下にためておき、レバーを上に入れると同時にキックボタン。
ダブルニープレス…左にためておき、右にレバーを入れると同時にキックボタン。
直立…小パンチ…サイコストレート
中パンチ…サイコブロー
大パンチ…　〃
小キック…ローヘルミドルキック
中キック…　〃
大キック…　〃
しゃがみ…小パンチ…サイコストレート
中パンチ…　〃
大パンチ…　〃
小キック…ホバーキック（スライディング）
中キック…　〃
大キック…　〃
つかみ技…デッドリースルー…接近して左右どちらかにレバーを入れて中パンチか大パンチボタンを押す。
ジャンプ攻撃…パンチ→スピンクラッシュ
…キック→トマホークキック

サイコパワーでスキを与えるな!

㊟技の出し方はプレイヤーキャラクターの立ち位置が左の場合です。

AOUショー アンケート 2位

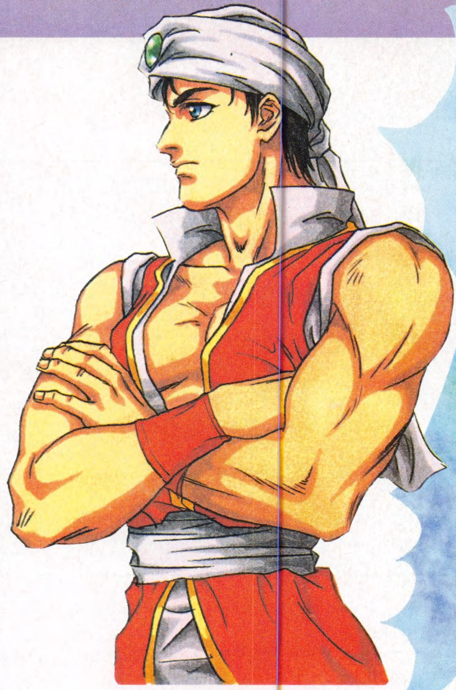
君は超アニメーションに我を忘れる

アラビアンファイト

ARABIAN FIGHT

火柱が立ち、烈風が吼える！
邪悪な魔王に立ち向かう４戦士

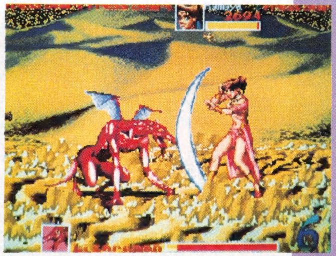
水島屋 T.J.



ちょーアニメ

セガがアクションゲームを作った。今までのセガを思い出してみると、どれも細かいキャラクターが動くイメージが大きかった。ところがAOUショーで我々の目の前に現れたゲームの中には、大きいキャラクターが所狭しと動いている…大きいだけではない、動きがなめらかなのだ。

これがシステム32の威力なのだ。その超アニメーショングラフィックの魅力にとりつかれる人は、一体何人いるのだろう…。



これがガードだ。決してウェーブをくらえ、ヘイ!じゃないよ。

●最終設定大公開!!

3回目の紹介になる今月号ではいよいよ一歩、突っ込んだ設定が公開できることになった。順に紹介していくことにしよう。

□魔法の使用方法

キャラクターが魔法のアイテムを取ると、そのキャラクターのライフゲージの下に各魔法のシンボルマークが表示される。

このとき、攻撃ボタンとジャンプボタンを同時に押すと、魔法を使うことができる。

□ボスキャラに対する魔法の威力

各ステージに登場するボスキャラに対しては、魔法は効かない。

これはボスキャラも魔力を持っており、魔法を防ぐ手段を知っているという設定になっているから。

□魔法のアイテム

各ステージに1～2個だけ出現し、使用しないでクリアすればストック数に応じてボーナスが得られる。

□魔法の有効期限

魔法のアイテムを取って得られた各種の魔法はその出現ステージのみで有効。



うわー!ヘビ女だぁ～!逃げろ～い（情けない…）。

●魔法を使え!

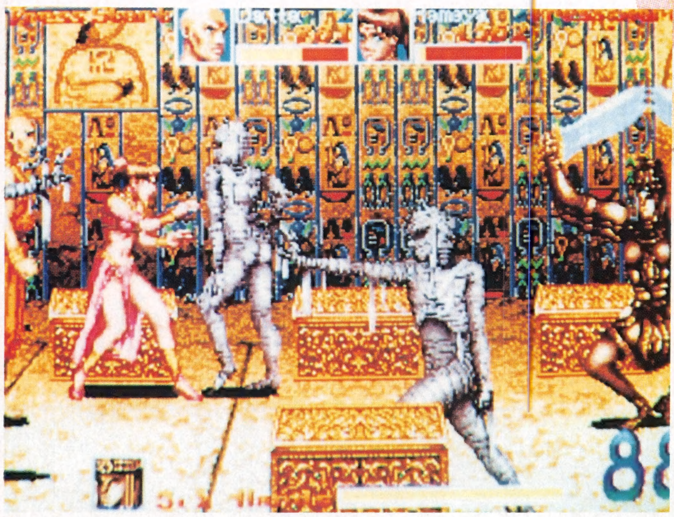
以下に全7種類ある魔法の秘密を解き明かそう。

□爆煙の魔法（日）

ダッタが使える魔法。画面が一瞬パッと白くなり、画面上の数がすべて煙と変わる。威力：10

□ランプの魔法（金）

ラマーヤの魔法。敵が小さくなり、ランプの中に閉じ込められる。威力：8



うぉ～い、ミイラー！まぬけな ポーズとってんじゃねぇ～ぞ。

□水竜の魔法（水）

ラマーヤの魔法。水のエレメントであるドラゴンが敵を襲う。威力：7

□火炎の魔法（火）

ゴルドーの魔法。手先に念を込めることにより、炎が出てくる。威力：5

□岩石の魔法（土）

ゴルドーの魔法。大きな岩石が天から降ってきて、敵を押し潰す。威力：3

□小人の魔法（木）

シンバットの魔法。体が小さくなり、いくつもの分身が敵に体当たりする。威力：2

□満月の魔法（月）

シンバットの魔法。画面が月夜になり、その日が消えるまで敵の動きが止まる。威力：1

最後にサザビスの秘密も少しだけ明かしておこう。ただし、これだけがすべてではない。

烈風の魔法（風）

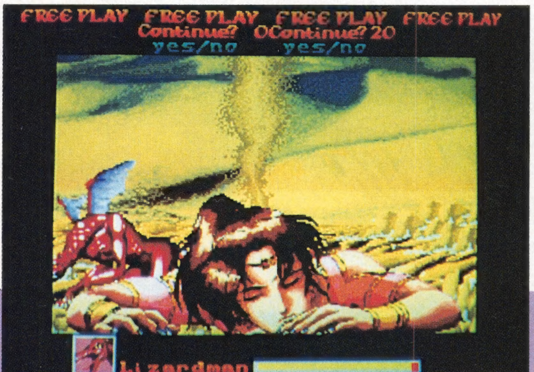
強風が吹き、身動きが取れなくなる。威力：0

分身の魔法（林）

自分と等身大の分身が出てきて鏡のように影のように戦う。威力：？



おら、死ねい!ダッタの間抜けな必殺技だ。



ラマーヤ死亡。我が生涯に悔いなし。

◆編集部が選んだ◆
AOU一押しゲーム最前線

AOUショー アンケート **3** 位

バロックの調べに乗って光の使者再び見参!
ダークシールII

中世風ななめビューアクションゲーム、ダークシールIIはおもしろいぞと!

遠藤ちゃら子

独特の雰囲気とバロック調のBGMが人気だったダークシールの続編が発表されました。

今回もななめビューのアクションゲームに仕上がっています。

▼▼キャラクターは5人

前作同様プレイヤーはマイキャラを選択することができます。タイプの違う5人のキャラクターを使えるのはなかなか楽しいですね。

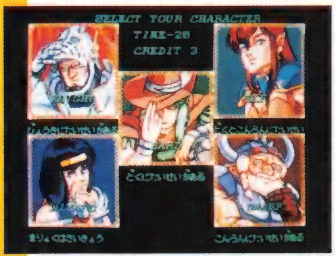
☆**騎士**ー攻撃力は最強。スピードは…。

☆**吟遊詩人**ーバランス型のキャラ。

☆**ドワーフ**ー攻撃力強し。巨大な戦斧を武器に戦う。

☆**エルフ**ー素早いのが自慢。ボタン連打で3WAYの攻撃ができる。

☆**魔法使い**ー魔法が強力。炎の魔法を武器にしている。



今回もキャラ選択はできる。忍者はいなくなっちゃったね。

マイキャラは8方向レバーとアタックボタンで操ります。アタックボタンを連打すると連射攻撃ができます。また、ボタンを押さずにいるとため撃ちができます。これはキャラによって連打系とため系にわかれています。連打系はバードとエルフ、ため系は騎士、ドワーフ、魔法使いです。

▼▼ダークシールっぽさ変わらず

前作をプレイしていた人は思うでしょうが、あまりにも忠実に続編になってしまっている感じがします。1作目の面が違うだけ的なゲームに見えてしまいました。

前作の雰囲気が気に入っていたプレイヤーはともかく、新しいプレイヤーが広がるかどうか疑問です。

ただ、ビジュアルシーンはなかなかのもの。映画を見ているようにストーリーを展開してくれます。セリフもしゃべるし。私はゲームとビジュアルシーンのギャップが大きいので少々びっくりしました。ゲームに漂うムードが重く、ストイックなのに対し、ビジュアルはアニメ的で親しみやすい。そのアンバランスさがかえってインパクトを強くしていると思いますがねぇ。

▼▼さらに前作との比較

1作目で非常に有効だった数々の魔法は健在。さらに召喚という魔法がふえています。今回は地形が動いて落ちてしまうような所もあるので魔法の使い方が(またもや)ポイントになるでしょう。前作の雷雲やメデューサなど空を飛べる魔法は重宝しましたものね。

Iであまりのトロさに激ムズキャラといわれていたナイトがスピードアップしているのもナイトファンにはうれしいところです。

私がプレイしてみて思ったことは、「ああ、ダークシールだなぁ、ほっとするなぁ」でした。前作が大好きな私はあのムードがそのままうけつがれてうれしかったです。

余談ですが、同時に発表されていたウルフファングは空牙の続編なわけです。しかし空牙のおもかげはかなり鳴りをひそめ、別なゲーム的なイメージが強い。

そういった点でウルフファングとダークシールIIは両極端な2作目といえるのではないでしょうか?

そうそう、ダークシールIIは魔法使いのおねえちゃんの両足が露出していてイロッぽいぞ。



このななめビューがダークシールだなぁ。死体ふんでるぞ。



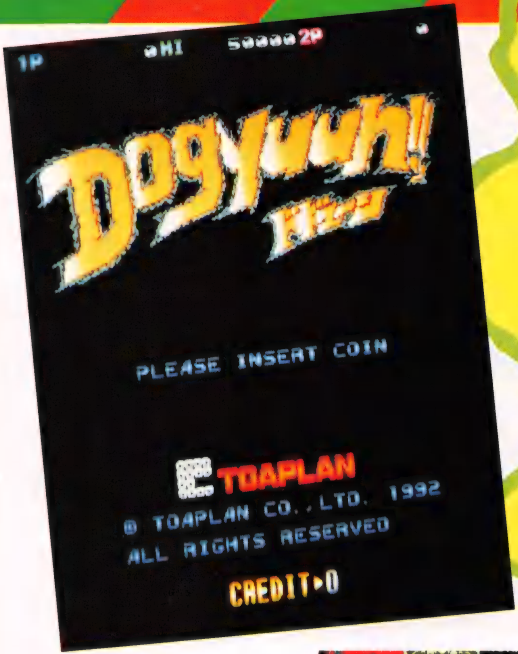
召喚方法を使うとこのとおり。どっちが敵かわからん。



IIでは地形も動くぞ。落ちたらどーしよう。



デモにも力が入ってるよね。セリフもしゃべりまくるよ。



王道・東亜が低迷するシューティングシーンにカツを入れる!

ドギューン

DOGYUUN!!

やっとでた～!長い間待ったかいがあったというもの。超エネルギッシュなグラフィックは東亜史上最高のハードウェア容量を誇っているぞ!発売は夏ごろだ。

やまかわ悠理

※写真は開発中のものです。

ついにAOUに東亜プランがブースを出した!!そして、置いてあるゲームはもちろん縦画面スクロールシューティングだ。その名は「ドギューン」。堂々のアンケート4位。シューティングでは1位だ。

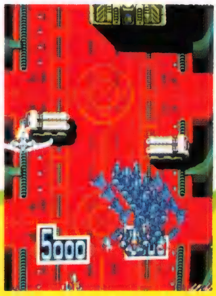
基本操作

操作は8方向レバーに3ボタン。前回の紹介のときより1ボタン増えた。

あらためて操作方法を説明すると、レバーで自機の移動、1つ目のボタンはショットボタン、2つ目のボタンは特殊ボタン(仮名)、3つ目のボタンは合体ボタン(プリソナービーム)である。

ショットボタンは武器であるレーザーの発射。これは問題はないだろう。

2つ目の特殊ボタンは、パーツによって特性が変わってくる。パーツにはスピードアップとボンバーがある。スピードアップのパーツを持っているときにボタンを押しっぱなしにしていると高速移動ができる。これは心もちTATSUJINの最高速より速いといった感じである。ボンバーパーツを持っているときは、使いたいところでボタンを押せば、爆風が広がって緊急回避ができる。



スピードアップアイテムを持っているとボタンを押すことにより超高速移動が可能だ。


やっぱり、これがなきゃねえ。でもむやみに使えないのは悲しい。

3つ目の合体ボタンは、2人同時プレイのときに使うことができる。ビームを出して合体することによって強力なショットが撃てるようになる。このときの操作は合体した側(ボタンを押したプレイヤー)に一任される。合体を解除するには再びボタンを押すことによってできる。このときは別にどちら側でも解除できる。

合体したときの注意点は、自機が大きくなるのと2機同時に死んでしまうこと。

青レーザーは単独よりレーザーが太くなりショットパワーがアップ。緑レーザーは2本から6本になり、真横の敵も撃てるようになる。紫レーザーは2本から4本にアップ。赤レーザーは同時に4本発射され2連射できる。

ビームを出すとパーツ(後述)がはずれてしまうので注意すること。


合体することによりレーザーがパワーアップする。緑のレーザーは6本になる(写真では4本)。

アイテム紹介

前回の紹介を見てくれた人はご存じと思うが、ショットのパワーアップがないのである。逆にいえば最初から最強パワーなのだ。

結局、アイテムは武器チェンジとスピードアップとボンバー、それとボーナスのみである。

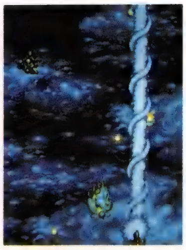
前方主体タイプ

青

スタート直後に持っている武器である。一直線に画面の上方にのびていく。ボタンを押して離すと、最初は太いレーザーがだんだんと細くなっていく。

ボタンを再び押して離すと再び太くなる。ボタンを連射しても太いレーザーが出ていくが、離しっぱなしのように長くはない。

また、ボタンを押しつづけると気合状にたまるが特に意味はない。


見た目の通り強力なレーザーだ。

緑

二股に分かれたレーザーが一直線に画面の上方にのびていく。このレーザーは青よりも弱いが、幅があるのでわりと使える。ボタンを押しっぱなしでないと使えない。


いわゆるTATSUJINレーザー。使いやすいレーザーだ。

ホーミングタイプ

紫

曲線を描いて敵を追尾していく。2本の長いレーザーが1セット発射できるが、敵に当たらないとなかなか次のショットが出ないので弾切れが激しく使いづらい武器である。地上敵を優先して追尾する。


うねるレーザー、早く当たれ!!

赤

2本のレーザーが直角に移動しつつ敵を追尾する。紫のレーザーより数が多く2セット発射できる。紫よりは弾切れが激しくないのでそこそこ使える。

空中敵を優先して追尾する。

ショットの強さは、紫→赤→青→緑の順に強いようだ。


カクカク動くレーザーだ。

◆編集部が選んだ◆ AOU一押しゲーム最前線!

特殊パーツ

▼スピードアップ

装着してもその場では効果がないが、特殊ボタンを押すと超高速で自機を移動することができる。ただし、押しっぱなしでないと超高速移動ができない上、そのままでの弾よけはきついので、緊急回避的な意味あいを持つ。ボンバーパーツを取ることによってボンバーに変更される。



これがスピードアップアイテムを装着した自機だ。

▼ボンバー

ご存じボンバーである。装着して1回使うとなくなってしまう。特殊ボタンを押すことによってボンバーを発射することができる。ボンバーの発射速度はTATSUJINの並みで、ボンバーの広がっている時間はTATSUJINより少し長い。



そして、ボンバーアイテムを装着した自機。違いがわかるかな?

▼ボーナスアイテム

パーツとは違うが、取ると5000点のボーナス点がもらえる。3面の高速スクロールで大量に出現する。

ステージ紹介&ボス紹介

1面

イメージ的に、TATSUJINの1面に似ているが、全体的に明るいグラフィックである。

1面ボスは、ウェーブの攻撃が強力。シューティングに不慣れな人はここで詰まってしまうかもしれない。

ボスの弱点は中央部分のみ。手の部分には当たり判定はない(地上)。だが3方向弾を出すのでむやみに近寄れない。ある程度撃ちこむと3方向弾が5方向弾になって手強くなる。

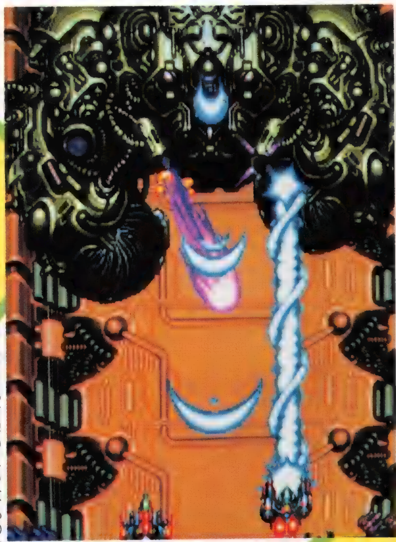
この面は全体を通して緑のレーザーが使いやすい。



のっけから中ボスが出現する。けどまだ弱い。



地上のシャッターからはホーミング弾を撃ってくる。



これが1面ボスだ。青いウェーブが強い。紫の気合弾のようなものは壊せる。

2面

ワープして現れる敵がいやらしい。出現と同時に速いレーザーを出してくるので、反応が良くないとやられてしまうこともある。

2面ボスは、ロボット型をしたかっこいいやつ。初めのうちはちょっと大きめの弾をばらまいてくるが、そのうち胸の部分がカパッと開き、太いレーザーを2本出してくる。太いレーザーを出す前にチャージする時間があるが、この間しかボスにダメージを与えることができない。しかし、そんなに硬いわけではないので早めにケリをつけたいところ。



これは2面の中ボス。ロケットパンチの攻撃だ。もちろん壊せるぞ。



これが2面ボス。大きめの弾をばらまいて胸のシャッターを開けるとレーザーの準備だ。



そしてそして、レーザー発射。こちらのレーザーで少しは押し返せる。端に追いつめられるとピンチ!!



そして、チャージ開始。ダメージを与えるのは今のうちだ。

緊急ニュース

「達人王」

ドキューンの発表で意気上がる東亜プランだが、実は同時進行でもう1本シューティングを開発していたのだ。聞いて驚くな!!タイトルは「達人王」だ。あの往年の名作「TATSUJIN」の続編なのだ。くわしいことは何もわかっていないが、とにかくこうして発表したっていうことは、いずれ君たちの目の前に現れるだろう。続報を待て!!



よく目をこらして写真を見よ。達人ビームと達人ボムの表示が見えるぞ。



3Dシューティングの脅威を見よ!

ギャラクティックストーム

GALACTIC STORM

宇宙駆ける白銀の翼。
星群の果てに潜む邪悪を討て!!

by水島屋T.J.

タイトーがシューティングを出した!それもテーブルじゃなくコックピットタイプのスペースシューティングらしい…。

AOUショー前にこんな噂が流れていた。ゲーメスト編集部でもその存在が確認できなかったので、イメージがふくらむばかりだった。

AOUショー当日…。

あった。確かにコックピットタイプの3Dシューティングに間違いない。しかし、我々の予想を大きく上回るものがあった。

それは音、サウンドだ。BOSEのスピーカーが設置され、ギャラリーに対するアピール度も抜群だ。

タイトーのサウンド…この密接なつながりは我々にある名前を思い出させる。

宇宙を感じよう

プレイ人数は1人、完全な1人専用のスペースシューティングだ。

ラウンドは全5ラウンド。

舞台設定は近未来の太陽系で以下、次のような進行になっている。

ROUND1:宇宙に浮かぶ敵戦艦

ROUND2:敵コロニー内

ROUND3:敵本星上空のアステロイドベルト

操作方法は操縦桿(ナイトストライカーとは違う)とそれに付属しているトリガーと特殊兵器ボタン。トリガーを引くとパルサーカノンを発射し、押し続けると連射する。

特殊兵器はD−ウェポンと呼ばれ、画面上のすべての敵にダメージを与える。なるべく敵が多い場所で使用するの

▼▼▼3面▲▲▲

TATSUJINにあった高速スクロール面に似ているが、スクロールスピードが速く弾の量が少ない。ボーナスアイテムが大量に出現するので、なるべく多く回収してエクステンドしたいところ。この面では緑のレーザーが一番。青のレーザーだと、敵の弾が見づらいからだ。

3面ボスは、台に乗ったロボット。正面の砲頭から細いレーザーを何本も出し、斜めに向いた砲頭から45度の角度でレーザーを1本出す。そして、ロボットの手からブーメランを出してくる。このブーメランは壊せない。弱点は本体のみ。各砲台とロボットの手は壊れる。45度のレーザーとブーメランのコンビネーションがかなり絶妙で苦戦させられる。



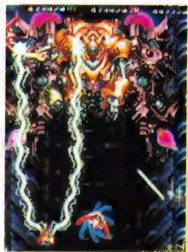
ボーナスアイテムがバリバリ。ロボットがさりげなくいる(攻撃はしてこない)。



この敵は異様に硬い。背景のスピードにまどわされるな。



これが3面ボス。この紫のレーザーの砲台はボス出現と同時に壊せるぞ。



ブーメランと45度レーザーの混合攻撃だ。2P同時プレイなので攻撃が散っている。

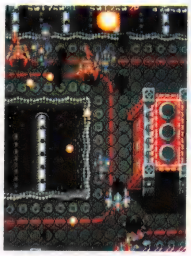
▼▼▼4面▲▲▲

地形の下から出現する戦闘機と地形の中から出現するサソリ型の戦車があるが、このあたりはまだ簡単。

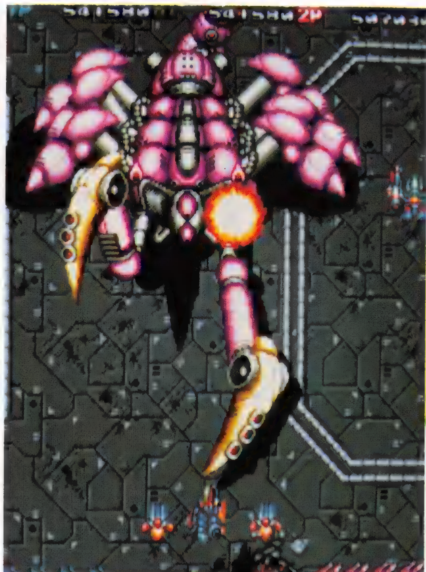
中ボスは、鳥のようなロボット。2方向に広がるレーザーとのばしてくる足が強い。

4面ボスはサソリの親分的なロボット。2本の爪をのばしてきて、しっぽからは誘導してくる火の玉を出してくる。

そして、本体からは正面に3方向の短いレーザーを出してくる。本体の動きも早くてなかなかの強敵だ。



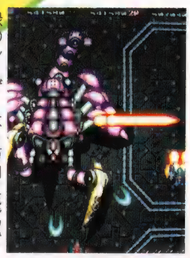
サソリ型砲台と戦闘機の混合攻撃だ。これくらいの攻撃ではまだ甘い。



これが4面ボス。サソリでいうところのはさみの部分の爪攻撃だ。赤い弾はゆるやかに誘導されていく。

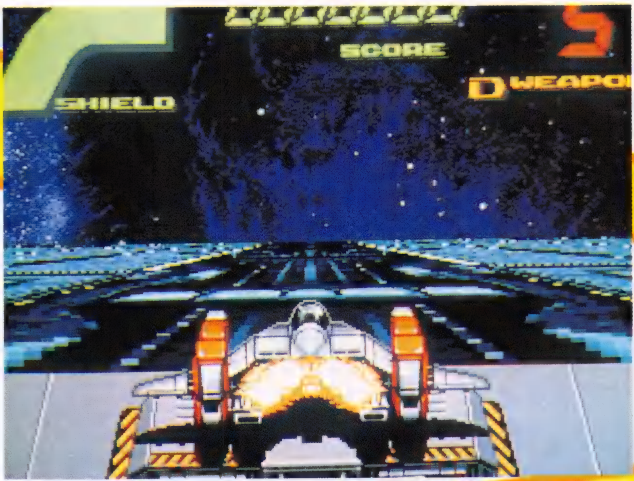


4面の中ボス。のばした足と2方向のレーザーの攻撃だ。場所が悪いと即死はまぬかれない。



緑のレーザーは3方向に飛んでいく。狙いをつけないのでいやらしい。

とりあえず今回は4面まで。完成バージョンは全10面になるとのことなので期待して待っていよう。



スタートの演出はこれだけではない。メタルブラックを思い出させる渋い演出だ。

が有効だが、ストック制になっているので安全にゲームを進めたい人は、特に使用するタイミングが重要になってくるだろう。

D―ウェポンはゲームスタート時、5発持っており、クリア後、補給される。

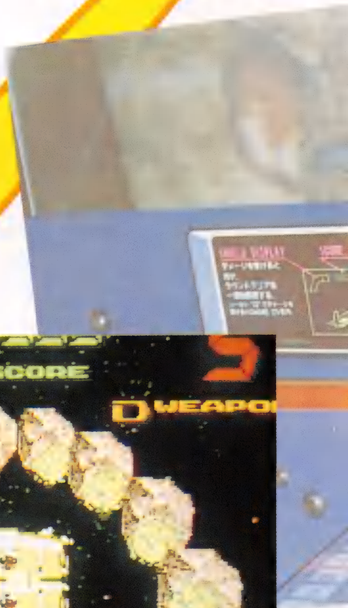


シールドディスプレイに注意せよ!

もう1つ大きな特徴は、美しい高音質サウンドだ。詳しい性質はわからないが、このチップにZUNTATAが製作したサウンドが加わったら…大変である。
この感覚は実際にプレイしてみないとその素晴らしさが実感できないだろう。
ギャラクティックストーム…宇宙(そら)は待っていてはくれない。



機雷をばらまいてくるボスは弾と弾の間を抜けて攻撃せよ!




宇宙戦艦より迫りくるロボットたち。迫力は抜群だ!



隕石をまとって防御しようとする敵。D―ウェポンを使用して有利に進めよう!



シューティストたちよ、鳥肌をたてろ！

ラスト リゾート

ラインを合わせろ！
第3コロニーを救えるのは君しかいない…

by水島屋T.J.

ネオジオ待望の横スクロールシューティングが4月24日に発売される。ラストリゾート…シューティングゲームの多かった今回のショーの中で特に光っていたこのゲーム、期待しているプレイヤーも多いと思う。

SNKのブースは全メーカーの中で特に筐体の台数が多かったのだが、空いている筐体は見られなかった。

何はさておき、説明を始めよう。

STORY

西暦2××0年、人類は宇宙移民開始と共に宇宙世紀に移行した。

既に地球上の総人口は900億を突破し、しかも地球は大気汚染と化石燃料の長年にわたる消費によって砂漠化が進行していた。

これを防止するために、21世紀後半からスペースコロニー（宇宙植民地）の建設が開始され、人口天体の建造、また銀河系の多くの惑星にも恒久都市が築かれた。

そんなある日、それらの中枢系統を司っていたメインコントローラーに、緊急信号が入った。

SOS！SOS！…

第3コロニーのメインコンピューターに発生したコンピューターウイルスが意志を持ち始め、人類に反撃を始めた。ウイルスに侵されていく人々…。

かつてのスペースヒーローたちも次々とウイルスによって、機械生命体となっていく。蝕まれて行く意識の中で、正義の心が叫ぶ。

〝SOS！SOS！…〟

彼らを救う最後の作戦。その名は〝LAST RESORT〟緊急発令！

基本操作は重要！

レバーは問題なく、8方向に自由に動かせるが、今回のゲームで使用するAボタンとBボタンに攻撃の特徴が集約されている。

まずAボタン。ショットとアイテム武器の発射とユニット飛ばしを行う。

ユニット飛ばしはAボタンを押し続けることで力をため、手を離した時点で飛び出し、敵にダメージを与える。パワーは画面中のゲージに表示される（ユニットの説明は後述）。



ゲージのたまり具合で強さも違う。

Bボタンはユニット切り替えボタン。ユニットを公転の軌道上で固定・解除する。

ユニットが最大の攻撃武器！

ユニットとは、自機の周囲を回転しながら敵に対して攻撃を行うオプションを指し、プレイヤーがノーマル状態のとき、スピードアイテム以外のアイテムを取るとユニットが装備される。

○プレイヤーは1機につき1つのユニットが持て、それ以上のユニットを持つことはできない。

○ユニットは公転と自転を行う。公転の軌道はプレイヤーの周りで、常にレバー入力方向に対応して円を描いて回転移動を行う。

○基本的に公転の移動方向(回転方向）は、現在の位置から目的のポイントに近い方向へ回転移動を行う（右回りOR左回り）。

※レバー入力方向への対応…レバー入力方向と逆方向へと向くために、公転の軌道上を砲芯を外に向けて移動する。

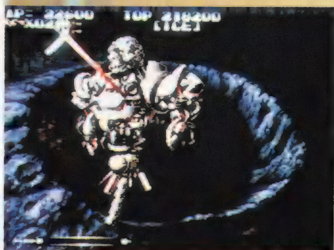
○Bボタンでユニットの公転を停止することができる。もう1度Bボタンを押すと固定が解除され、再び公転を開始する。

○公転を固定しているときでも自転は停止せず、常にレバー入力方向と逆方向を向くように回転を行う。

○ユニットは装備した武器のパワーアップに対応してユニ



前につけて攻撃と防御を一体にすることも。



上下左右、フォーメーションは自由自在！

◆編集部が選んだ◆
AOU一押しゲーム最前線!

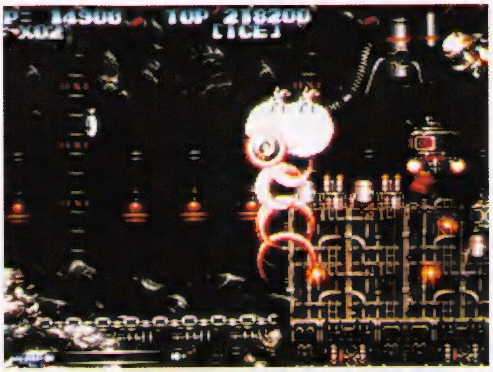
ットからのショットが2連射までパワーアップする（1段階のみ）。

最後に、ユニットには性質の違う2種類のものがあるので覚えてもらいたい。

Ⓐリターンユニット（アイテム青色時有効）

ユニットが飛び出したあと、敵・土地などに当たるとそこからプレイヤーをサーチして戻る。

敵などに当たらずに画面外へ出た場合、タイマーでプレイヤーの場所に戻る。



戻ってくるときもダメージを与えられる。

Ⓑグランドユニット（アイテム赤色時有効）

ユニットが飛び出したあと、敵・土地などに当たると一定時間それに沿って移動し、プレイヤーをサーチして戻る。

敵などに当たらなかった場合はリターンユニットと同じく、タイマーでプレイヤーの場所に戻る。

●攻撃の種類は3つだけ！

自機は、通常行うノーマルショットのほかにアイテムを取ることで3種類の攻撃を行うことができる。これらのアイテムは同じアイテムを続けて取得することで攻撃が3段階までパワーアップする。

また、使用している攻撃以外のアイテムを取得すると、1段階パワーアップして武器の切り替えを行う。

プレイヤーが死ぬとゲームはノーマル状態で始まる。まずはノーマルショットの説明から。

○ノーマルショット

前方に3連射する、プレイヤーの通常武器（ゲームスタート時の武器）。ほかの武器との併用が可能。

①レーザー（Ⓛアイテム）

パワーアップすると輪が大きくなり、敵との当たり判定が大きくなる。また、芯の部分は貫通する。

②ホーミングミサイル（Ⓗアイテム）

パワーアップすると発射数が多くなる。

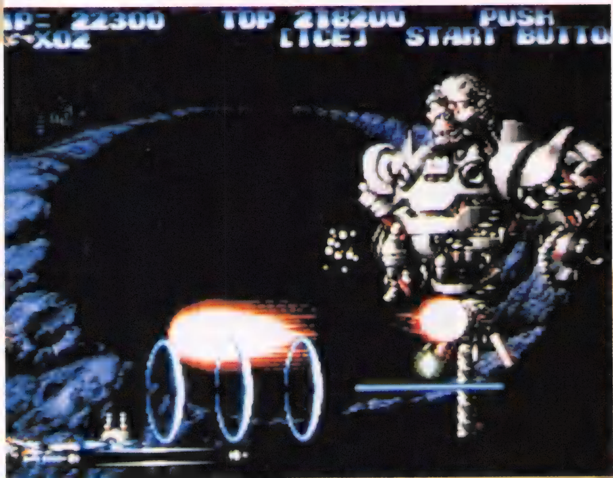
③対地ミサイル（Ⓖアイテム）

プレイヤーの上下に発射される。土地・敵などに当たると、這うようにして爆発していく。

パワーアップすると這っていく距離が長くなる。



地形のある場所で威力を発揮する。



レーザーは攻撃範囲が広い。


レーザーの次に使いやすいホーミング。

ワンポイントアドバイスだ

○中型の敵はため撃ち1発で壊せる。また、ボスにもため撃ちは有効だ。

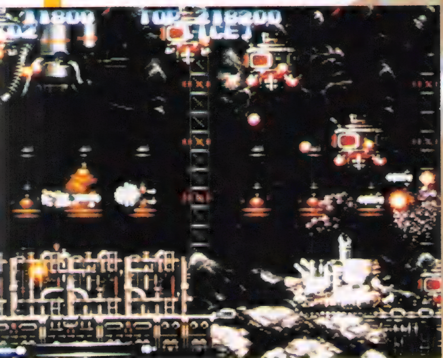
○1面の中ボスで高速道路の奥で下から浮上して出現してくるロボット、アイアンクローは、画面左端でユニットの弾も一緒に当てるようにするといい。中ボスの出す緑弾も壊すのを忘れずに。

○1面ボスはおへその部分に当たる赤いコアが弱点。2回目の突進のあとに小さい誘導レーザーを撃ってくるので出される前に倒すのが理想的だ。

○初心者に使いやすいのはレーザー。パワーアップさせてリングが最大になったらその状態でアイテムを取らずに進もう。


使いづらいけど破壊力はピカ一！

さて、AOUショーでのアンケートで9位と高い人気を示したラストリゾート。最近不調だったシューティングゲーム界だが、NEO・GEOによって復活の兆しが見えてきた。来月からは、ゲーメストの総力を上げて攻略していく予定だ。プレイして絶対損はないとみんなに断言する。


ため撃ち4回で倒すことも。



基本的に早く倒すことがポイント。



あのラスタンが2画面になった

ウォリアーブレード

©TAITO

**専用筐体でムード最高!!
城、塔、船、洞窟を3人のキャラでのし歩け!!**

遠藤ちゃら子

プレイヤーの人気も高かったラスタンシリーズ第3作、ウォリアーブレードの登場です。

今回のショーではロケテスト時よりかなり完成されてきていました。デモ画面もきちんと入っていましたし。ただBGMは少なかったようです。STORY OF WARRIOR BLADE。

道を決めるのは君自身だ！

先に書いたようにラスタンシリーズは3作目をむかえるわけですが、今回一番目立った特徴は、なんといっても2画面のゲームになったことでしょう。大きなキャラクターが広い画面を動き回る様子は迫力があります。

筐体も専用筐体でウォリアーブレードのもっているファンタジーっぽさを盛り上げるのに一役かっています。



選べるキャラは3人。自分に合うキャラにしよう。

ゲームのタイプはきわめてオーソドックスな2ボタン＋8方向レバーのアクションゲーム。前の2作と違い奥行きがつくられています。

マイキャラはレバー＋アタックボタン、ジャンプボタンでいろいろな攻撃ができます。攻撃力、スキなどが違うので状況に合った攻撃をしましょう。

敵を倒しながらエリアを進んで行くと手強いボスが待ちうけています。このボスを倒せば面クリアです。

また、タイムが設定されているのであまりちまちま進んでいるとタイムオーバーになり永パ防止キャラが出て来てしまいます。もちろんタイムボーナスも入るので、できるだけ早く進みましょう。

プレイヤーはそれぞれ特徴のちがう3人のキャラクターを選べます。

1面をクリアするとエリア選択シーンになり、4つのエリアから自分の行きたいところを選べます。

この4つのエリアをくわしく説明しましょう。

進む順番がカギになる！

城

馬に乗り森を抜けるシーンから始まるキャッスルは、かなり難しいエリアです。リーチの長い長槍の騎士やフレイルの騎士もざくざく出て来ます。また、森もタイミングよく敵を攻撃しないとダメージをくらってしまうので辛い。

塔

城とくらべると楽かもしれません。

まずドラゴンに乗り塔に上がって行く場面から始まるこのエリアは他のエリアより多少長めです。

石だたみのゆるやかな階段をずんずん登っていくエリアですが、この階段の段差を上手に使って敵を倒せます。

グラフィックも明るく、塔の上階にいる雰囲気がよく出ています。



暗い森を走る馬。障害物がでるのでタイミングよくジャンプ。

船

港町を通り幽霊船のボスを倒すまでがSHIPのエリアです。

港町は敵も弱く進みやすい面です。その先の幽霊船は赤い海水（?）が足もとに流れる不気味なエリア。船の床もくさってところどころ穴があいています。この穴に落ちると大ダメージをうけてしまいます。

洞窟

暗い石床が続く陰気なエリア。

まず水路をボートで進むシーンから始まります。

敵も多く、前後からはさまれやすいので気をつけましょう。

面によって多少の難度の差はありますが、進むにつれて強い敵が出てくるようになっているので大差はありません。苦手な面を先にクリアしてしまうほうがいいでしょう。



1画面いっぱいに広がるボスの腕。弱点はあばらだ。



上へ上へ塔を上るラスタンたち。長槍の騎士は強敵だ。

頼もしいキャラクターたち

プレイヤーは3人の中から好みのキャラクターを選ぶことができます。このマイキャラたちの長所短所を簡単に説明しましょう。

ラスタン

身長ほどもある大だんびらをふり回す屈強の戦士。攻撃力は高いのですが動きは遅い。ノーマル攻撃だけでかなり進めるので初心者向きのキャラだと思います。

デューイ

遠国から来た兵士、最も素早いキャラです。敵に囲まれても逃げてしまうことができますが攻撃力が弱い。逃げまくりキャラ。

ソフィア

華麗な女ムチ使い。リーチの長さでは他の2人を大きくひきはなしています。2つのボタンを同時に押す大技攻撃が使えます。ふところに入られるとちょっと弱いかも。

3キャラがあまりに特徴的なのでどれがいいかは一概にはいえません。使ってみて手になじむキャラを使いましょう。

アクションゲーム派はおすすめ!

格闘ゲームがあふれる中で正統派のアクションゲームっぽさが光っていました。難しいルールなどもないのでとっつきやすいと思います。

しかし全体的に地味なのでもう少し目を引く要素がほしいところ。



サウンドもメインBGMを聴いたかぎり非常にすばらしいので期待がもてそうです。各面のBGMが楽しみになりますね。

何はともあれファンタジーものが好きな私はわくわくしながら発売を待っているのです。みなさんもぜひプレイしてくださいね。



竜にまたがり敵をけちらす。



これは迫力！さわるとあっちっちだね。うまく本体を攻撃だ。

早く口を開けろっ、このお〜。






©VIDEOSYSTEM 1992
集結！8人の戦闘野郎ども！
しゅう けつ
SONIC WINGS™
ソニックウィングス
●8方向2ボタン。2人同時プレイ可能。●F-14、F-15、AV-8、FSX等、8種の戦闘機&パイロットが選択可能。超ド迫力の特殊兵器！●アイテムで4段階のパワーアップ。●ステージは全部で8つ。●選んだ機体により変化するマルチエンディング等●これが新方式ウォー・シューティングだ！


Licensed by FOCA to FUJI TELEVISION ©VIDEO SYSTEM 1991.
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
Foca
フジテレビ OFFICIAL
世界初！公式F-1GPシミュレーション
多人数同時プレイOK！
F-1 GRAND PRIX
君のレーシングスピリットが試される！
TEAM SELECT
通信機能搭載！
★夢・ファンタスティックプレイ★
SYSTEM V VIDEO SYSTEM
ビデオシステム株式会社 ／〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL.075(723)0358代 FAX.075(723)0368

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
5 No.71 May 1992



全国のみなさん。やりました。ゼクセクス・バトルロイヤル。会場のエピキュラスは本来はライブハウス。場所も渋谷だし、最近ゲーメストはアーベインですねえ。司会はコナミの早坂嬢とゲーメストのやまかわ。やまかわは、司会役に初挑戦。果たして結果やいかに（60ページ参照）。

史上最大!! '92AOUショー

春だ!出番だ!満開大攻略!!

好評連載

広告掲載ページご案内
ゲーメスト5月号

表紙:「ストリートファイターII ダッシュ」カプコン　イラスト:藤原ひさし／表紙写真:ラストリゾート©SNK

編集部総動員!!

'92AOUショー

"ゲームはかくあるべし"座談会

史上最大の規模で行われた'92AOUショー。人それぞれ違う意見をもったとは思うが、最終的にたどり着くところはみな同じ(?)ように感じられたショーではあった。さて……

ストIIダッシュ 燃えるしか…

ぜんじ…今回のショーで一番目立ったのはやっぱりストIIダッシュだった。まだ未完成だったが…。

C・LAN…対戦で各キャラのバランスをとろうとしていて、ガイルとダルシムがかなり弱くなっているように感じた。

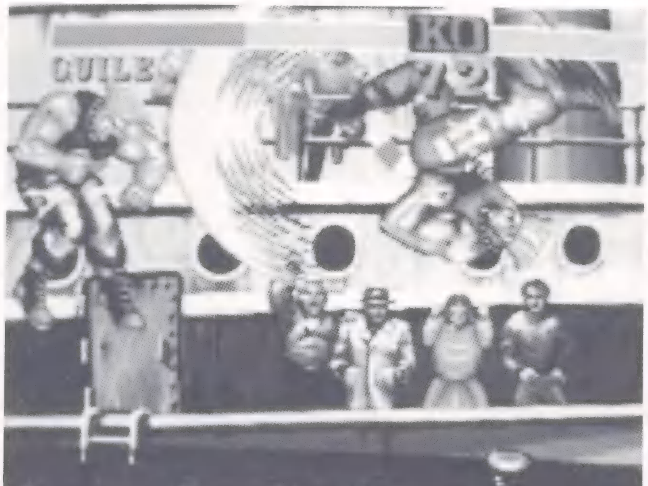
YOU・A…ソニックブームに波動拳をぶつけても足払いや、裏拳すらもほとんど入らないという感じだった。

山河…それはガイルが弱くなったというより、リュウ・ケンのスキが少なくなったという感じだろう。とにかく、今までの強さが逆転して、ザンギエフなんて異常に強かった。

かる…でも何といっても僕はベガが使えるのがよかったですね。ベガは今回のバージョンでは弱いほうでちょっと残念だったけど、発売バージョンでは強くなることを期待したいところです。

ぜんじ…四天王が使えるようになったが、自分で使うと今までコンピューターで戦っていたのとは全然違う動きになって新鮮だった。ただ、ほとんど対コンピューターのほうができていなかったのが残念。

ずるずる…ストIIはパターンにはまり過ぎるのが今ひとつ評価できなかったので、投げはめなどをなくして、そこらへんをうまく作ってほしいと思う。



今年はこれでキマリだ。

セガの力作 アラビアンファイト

C・LAN…アラビアンファイトは、ショーの人気では2位だったが、やってみるとどうも今ひとつだ。グラフィックはかなりひきつけるものがあるんだが。

T.J…ちょっと動きが遅いので、もどかしいというのがあるかもしれない。慣れればそれほどでもないと思いますよ。

ちゃら子…遠近感の出し方はいいんだけど、アクションに不満は残る。

山河…普通の敵に対して、ただなぐっているだけで逆にいつのまにかなぐられたりしているのがどうもねえ。

YOU・A…セガは新しいシステム基板の作品として、台数もたくさん出展していたのがアンケート上位に来た理由だと思います。


もう、やるしかねえ!

タイトー 充実作発表!

馬田…それに比べ、タイトーは比較的よくできたウォリアーブレードやギャラクティックストームを出展していたのに、配置・台数など出展のしかたがまずかった。ウォリアーブレードなんて私はかなりいいと思ったんだけど気づかなかった人もいるんじゃないかなあ。

ちゃら子…ショーでかなり遊んだウォリアーブレードがこんなに低くて残念。でもダークシールIIは上位に来ましたね。IIものではよくできているほうだと思います。

ぜんじ…基本的に前作とほとんど同じシステムですね。デモやグラフィックはよくなったけど。

栗原…あのデモはあんまり好きじゃないですね。やるんだったらコットンぐらいやってもらわないと(笑)。私は前作をやってなかったんで何ともいえないけど、ゲーム性が勝負でしょう。

ちゃら子…今回は前作よりちょっと敵がごちゃごちゃしていて、何やったらいいのか

総評 石井ぜんじ

新しい方向性に向けて

予想通り、AOUアンケートの結果はストⅡダッシュが1位になった。空前のヒットをとばしたストⅡのニューバージョンだけに、期待が集まるのは当然といえよう。

注目すべきことは、ストⅡダッシュの内容が、ほとんど対戦のことしか考えてないというものだったこと。対コンピューターはまだ未完成で、ほとんど変化がなかった。

もちろん、発売時には対コンピューターもかなり変わったものになることが予想される。しかし、カプコンが対戦プレイのことを重視しているのは間違いない。これは、今まで結局は対コンピューターのゲームしか意識してこなかったメーカーの姿勢を考えると、大きな変化といえる。



プレイヤーの意識とは…

プレイヤーも、ショー会場で対コンピューターをやっていた人はほとんどいなかった。ドライブゲームではファイナルラップなどで、人間対人間の面白さがウケていたが、他のジャンルではあまりなかった。

このようなことから、プレイヤーのゲームに対する感覚が少しずつ変わってきているのが感じられる。ハイスコアマニアは昔からもいて、今もいるし未来にも存在していくと思う。しかし今回のショーで目立った〝対戦マニア〟は、今までほとんど存在していなかった。

プレイヤー層の変化は、アンケート結果の2位以下にもはっきりと現れている。かつてはシューティングばかりが若いプレイヤーに期待されていたが、今回はキャラクターゲームがアンケートの上位を占めた。

しかし、ゲームの内容からいって、ストⅡダッシュ以外のキャラクターゲームは今ひとつだった気がする。かつてシューティングゲームがショーのアンケートでは上位に来たが、実際にはそこまで人気は出なかった。今回のアラビアンファイト、ダークシールⅡは発売されたときどこまで人気が長続きするか気になるところだ。

私の見たところでは、かえって東亜プランのドギューン、SNKのラストリゾートのほうがかなりよいできだったように感じられた。

この2作品は実に対照的だ。ドギューンは縦のシューティングで、派手で、基本的に一般狙いだと思う。一見してプレイヤーをひきつけるところがある。

それに比べ、ラストリゾートはち密なグラフィックとゲーム性で、完成度はとても高い。ゲーム内容も実によくできているが、渋めのグラフィックと凝ったシステムに一般プレイヤーがついてこられるか。このゲームが横シューティング全盛期なら、間違いなく注目作なのだが…。

今回のAOUショーは、出展ゲームに驚くべき目玉はなかったものの、あらゆるジャンルで質が高かったショーだと思う。また、プレイヤーの感覚の変化がはっきり表れてきたショーでもあり、出展ゲームの今後の人気には大きく注目すべきだ。新しい流れはここから始まるといった感があった。

座談会出席者

石井ぜんじ(司会)
C.LAN
YOU.A
山河悠理
かる
ずるずる
水島屋T.J.
馬田鹿夫
遠藤ちゃら子
栗原桃郎
N.O.
ももやん
さわたり

わからない感じがした。そこがちょっと問題かなあ。

期待のシューティング

ぜんじ…今回はシューティングに粒がそろっていたと思いますが、どう感じましたか。

YOU・A…ネオジオのシューティングが、今までのネオジオのイメージを打ち破っていてよかったですね。

N・O…グラフィックがとてもアイレムっぽくて、ゲーム内容もアイレムだよ。

かる…ネオジオの今までのシューティングの中では、一番シューティングっぽくっていいんじゃないですか。先のほうにいくとアイテムが出なくて難しいですが。

ぜんじ…システムがちょっとわかりにくいけど、ユニットの使い方がわかってくると面白い。

C・LAN…ビスコがネオジオで作っている、アンドロデュノスとビューポイントもよかった。ちょっとグラフィックが古い感じがするのが残念。

ちゃら子…アンドロデュノスはよくまとまっていて、かなり遊べたよ。

山河…ビューポイントは、ナナメ上の視点から見たのが新しい感覚でよかった。過去に、フューチャースパイ、ザクソンという例があったが、最近はこういうゲームがないから。

C・LAN…ちゃんとゲームになっているし、後半の意表をつく展開はなかなかいけますよ。

ぜんじ…ネオジオ以外だと、やはり目についたのは東亜のドギューン!!ですか。

山河…タテスクロールの派手なシューティングでなかなかだった。気になるところといえば、パワーUPというものがないこと。初めから武器がハデハデなんだが、武器チェンジしかないので強くなった感じはしない。

ぜんじ…パワーUPを失うことによってはまりはないけど、いつも攻撃が強力なのでシューティングっぽくないんだなあ…。

かる…シューティングっぽいという点では、ビデオシステムのソニックウイングスがかなり弾よけが熱かったです。

C・LAN…でも、いきなり死ぬバグがあったり、あぶなくなってとっさにボンバーを使っても間にあわなかったり納得のいかない点が多かった。

次なる獲物は

ぜんじ…他に目のついたゲームはありましたか。

N・O…クイズカプコンワールドⅡがよかった。スティールガンナーⅡは、前作に比べると今ひとつ。

ももやん…スティールガンナーⅡは、今回はメカから生物っぽくなっていて残念でしたね。

ぜんじ…スティールガンナーは前作のメカがポイントでしたからねえ。ほかには…。

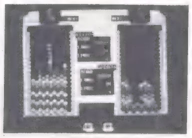
T.J.…私はやっぱりコズモギャング・ザ・ビデオはいいと思いました。

C・LAN…でも簡単すぎないかなあ。

ぜんじ…いいか悪いかは別として、難しくはなかったですね…。

●このあとも座談会は脱線しながらも、数時間続いたのだった。全体的な印象としては、ストⅡダッシュは別のもの、といった感じが正直なところだった。ほかのゲームに対してどうのこうのいうよりも、ひとつのゲームがこれだけ支持される、という事実は注目に値するものだと思う。

ストIIダッシュ圧勝！

ラストリゾート（SNK）	ウォリアーブレード（タイトー）	ギャラクティックストーム（タイトー）	ヘクシオン（コナミ）	私の一押し
				
7 ネオジオ待望の横シューというコピーにつられて行ってみたら、そこには風シューがあった…。ただコストパフォーマンスは高く、オペレーターにとってはありがたい一本ではなかろうか？最近のネオジオも遊べるソフトが多くなったもんだ。７点。	**7** あえて２画面にする必要があったと思えないが、内容は一部好事家に支持される丁寧な作りになっており、これはこれでいいのかもしれない。２画面という制限の中であれだけのものを作ったことを評価して７点。開発者の方々もサラリーマンなのだ…きっと。	**7** 絵も音も今までのタイトーとは一線を画していてかなり次元の高いものなのだが、コントローラーがレバーだったらナイストになってしまうという所が実にタイトーさんらしい。まあ、これで弾を撃たなかったらギャラストになっちゃいますから。７点。	**6** 絵もカラフルで、音声合成もツインビーしていて、内容もシンプルでわかりやすい。考えれば考えるほどテトリスは偉大なゲームだったんだと再認識させられる作品。付加価値がついてることは面白いこと？コナミさん頑張ってくださいよ!のエールを送って６点。	面白さを見出すために哲学しなくてはならないような物は良い作品とは思えません。ですからストII'は別格として僕は会場内で唯一バーゲーを演じていたデコのガンボールを推したい不条理が日常である世界、それこそがゲームの面白さの１つでしょう。
5 グラフィックは、大変きれいなのですが、過去にもあったゲームに見えてしまうのが残念です。「こんなゲームを作れるのは、ＳＮＫだけ」と言われるような個性あふれるゲームを作ってほしいです。	**5** かなり進まないと面白さがわからないのが、残念です。一見して地味なので、もっと派手な売りがほしいです。個人的には好きなのですが、すべての人が面白く遊べるかどうかは、疑問です。	**5** 悪くはないと思いますが、最近の人達は、ポリゴンで目が肥えているので、このくらいでは驚かないと思います。それを考えると、この手のゲームは、これから非常に苦しくなると思います。	**5** 最近はどこでもパズルゲームを作らなかったので、とても目立ちました。テトリス、コラムスといった過去にヒットしたゲームに比べて、少し地味な気もしますが、それらを超える作品となるのか、興味があります。	ずばりストIIダッシュ。サギとも思える製品ですが、他のどのゲームよりも面白いのは確かだと思います。だからといって、一つのゲームばかりヒットするのも何なので、次のショーではこれを超えるゲームが出るのを待っています。
8 アイレムのＲ－ＴＹＰＥIIと、全く同じか、それ以上のグラフィック。ゲームとしてもとてもよくできている。しかし、グラフィックが暗めであること、操作が一見してわかりにくいことがプレイヤーの層を狭める気もする。マニアは注目すべきゲームだ。	**5** グラフィック、キャラクター共に正統派ロールプレイングの世界を表現している。グラフィックはとてもよいが、ゲーム的には比較的単純なアクション。操作感覚に新しさはあまり感じられない。個人的にはとても好きな世界だが、日本では今一歩か。	**6** ３Ｄの筐体スペースバトル。なかなかソツなくできていて、グラフィックもまあまあ。ただし、サウンドだけはとてもよい。まだ未完成だと思うので、難易度をうまくつければそこそこ面白いゲームになるのでは？	**4** テトリスを６角形の固まりで作ったようなゲーム。このタイプのゲームで、まだアイデアがあったかという感じ。特にすごく奥が深いという感じもしないが、気軽に遊ぶにはいいかも。このタイプのゲームは易しすぎても難しすぎてもいけない。	今回のショーで一番期待しているのはストIIダッシュだけど、まあこれは面白いに決まっているから他に注目するとＳＮＫのラストリゾートだ。今までのネオジオンのゲームでは、というより最近のゲームでは最も本格的派横シューティングである。やるしか。
7 ＮＥＯ－ＧＥＯのパワーを最大限に使っているのだろうが、キャラクターが大量に出てくると自機がちらつくのがちょっと難あり。けど、その他の点ではさほど不満点もなくなかなか遊べそう。ＮＥＯ－ＧＥＯ２年目の横シューにしては上出来。	**5** 通称ラスタン３といわれているが、キャラクターが１に比べて軽くなっているような気がする。２はキャラが小さいのがネックだったので今回はキャラが大きくなった分だけよけいに感じるのかもしれない。それにしても２画面てやっぱいいなあ。	**6** 自機がでかいのが気になったが、実際にはそうでもないみたい。けど、ぐるぐるまわっているだけで先に進むっていうのは、この手のゲームが好きな人にとってはもの足りないかもしれない。さすがにナイストは越えないかな。	**5** どうしてもテトリスと比較しがちだが、やはり○番せんじっていったところ。テトリスよりも頭を使うのでパズルに飢えた人ならとりあえずお勧めしておこう。だが、ほかの人は１～２回やってやめてしまうかもしれないね。おしゃべりモードは少しあきる。	まあ、ダッシュはやる。これでは当たり前すぎるのでドギューンもあげておこう。本当に久々に東亜プランらしいシューティングを見た気がする。あとは、ＮＥＯ－ＧＥＯのシューティング３つ。今回はがんばっているね。あと、ワールド２もやるかな？
6 ネオジオの横スクロールシューティグがようやくでた。ネオジオを出しているSNKとしては、他社に負けられないところだ。その意気込みはしっかりゲームにでたようだ。このラストリゾート。なんとなく原始島の未来版って感じがしたのは私だけかなあ。	**4** 横２画面によるアクションゲームの利点はどこにあるか。うーむ、先が見えるか、後ろがよく見えるかぐらいかなと、このゲームをやってみて感じた。まあ突然の出現にあわてることも多少改善できるのでいいとは思うが、ニンジャウォーリアーズは超えてない。	**6** ３－Ｄスクロールものの未来型戦闘機ゲーム。ゲームの中身よりも先に気になってしまったのがサウンド。これってＺＵＮＴＡＴＡかな。ゲームのほうもまあまあで、十分楽しめるものであった。特に特殊レンズを使った効果はないような気もしたけど…。	**7** うーむ、なんといっていいのか、まだ出すんですかって感じ。もう飽きてしまって取っ付きにくいところがあるが、やってみるとまあまあ面白い。でもしばらくすると苦痛になった。横広と縦長と斜めにはまいった。次なるはオクトゴーンにでもなるのかな。	今回のショーで私の一押しは、ＳＵＺＵＫＡ８アワーズかな。久々のバイクものだし、１人プレイでも、多人数プレイでも楽しめそうなので、注目してみました。絵もきれいだし、ゲーム性もいいしね。ちょっと筐体にオリジナリティが感じられないのが欠点。
6 グラフィックはこ、これはっ！と思うほど好み。ゲームもサギな感じはないね。自機がパワーアップしてる実感がないのがちょっと地味な原因かなぁ。ネオジオの横シューは期待していたので、プレイヤーの反応が楽しみだわ。いい作品だと思うけど。	**7** 奥行きが出たラスタンシリーズ。私の一番好きなタイプのゲーム。敵が完全にパターン化しないのは最近のはやりなのかな？面セレもあってタイトーだなぁーとしみじみしてしまいました。やっぱり操作性はよくない。もう少し思い通りに動いてくれればー！	**4** ＢＧＭサイコー！聴きほれました。プレイしてみてオート連射が遅くて嫌だったなー。自機も遅いしでかいし。敵がゴチャゴチャでどれが弾だかわかんないのはちょっとね。もう少し色の統一を図ったほうがスッキリ見える。つまんないゲームじゃないぞ。	**5** パズルは少なかったぁ。ルールはとっきやすい。ショーだったから簡単でけっこう遊べました。サウンドもＯＦＦモードもあって親切。でも思ったんだけど、せっかく新しいゲーム作るんだからＳＥとかも新しく作ったほうがいいんじゃないかなあ。	ストIIダッシュ。でもダッシュが混んでたらダークシールIIをやってみてほしいなぁ。とりあえずは前作より難しくなるのでやりがいありそう。シューティングはラストリゾートだよね。先が見たくなるゲームだよ。しかしダッシュはお約束って感じ。
6 Ｒ的シューティングの代表的作品として、「よくできました」。オリジナリティは薄いけど、遊べるよ。絵も音もすごく良くて、ネオジオが使えるハードであることを証明している。ＭＶＳは理想的システムだと思うし、ＳＮＫには企画と調整を頑張ってほしい。	**6** ラスタンはⅠが当時としては（ファンタジーアクションとして）良くできていたので、どうしても辛めの評価をしてしまうゲーマー心。海外向けというのはわかるんだけど、もうちょっと他のゲームとはこのへんが違うぜ!!というのがほしい…。完成版に期待!!	**?** 昔から思うのだけど、どうもタイトーの大型ものの拡大３Ｄ映像って、なんか流れがスムーズじゃないんだよね。個人的に一連のタイトーのメカセンスは大好きなので、このゲームがそれらの仲間入りをする名作として完成されることを期待してあえて採点保留。	**4** なんだかやってて面白味がないですねぇ。料理とか以前の問題のような気がする。こうエンドルフィンとかアドレナリンが分泌するようでなきゃやはり２枚目以降のコインは得られないのでは？同時出展のＧＩジョーのほうが単純に爽快でよかったっすねぇ。	「フック」はいい出来です。ツメ次第で良くなりそうなのがドギューンにコズモ、ソニックウイングス。あとはネオジオのクイズがよくできてる。シューティングとヘンなゲームがけっこー多くて私は満足です、エアレスキューのゾンビ的兵士は超不気味だったが。

'92AOUショーアンケート集計結果

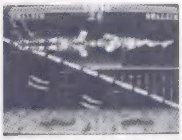
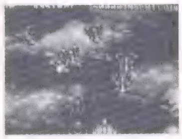
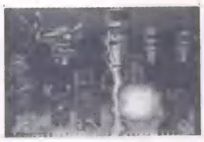
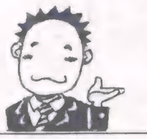
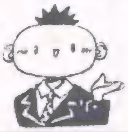
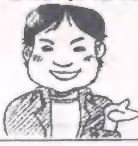
順位	ゲーム名	メーカー名	票数
1	ストリートファイターII	カプコン	694
2	アラビアンファイト	セガ	236
3	ダークシールII	DECO	213
4	ドギューンII	東亜プラン	129
4	ファイナルラップ３	ナムコ	129
6	スティールガンナー２	ナムコ	126
7	ウルフ・ファング	DECO	116
8	コカ・コーラ鈴鹿８アワーズ	ナムコ	101
9	ラストリゾート	SNK	100
10	ＧＩジョー	コナミ	98
11	カプコンワールド２	カプコン	92
12	ニューボンバーマン	アイレム	78
13	コズモギャング・ザ・ビデオ	ナムコ	74
14	ソニックウイングス	ビデオシステム	72
15	ヘクシオン	コナミ	62
16	ギャラクティック ストーム	タイトー	56
17	ウォーリアーブレード	タイトー	55
18	ビューポイント	サミー工業	48
19	グラプリスター	ジャレコ	37
20	AS-1	セガ	35
21	ガンホーキ	アイレム	34
22	D^3-BOS	タイトー	32
23	サッカーブロール	SNK	31
23	エアレスキュー	セガ	31
23	ガンボール	DECO	31
26	クイズ迷探偵NEO & GEO	SNK	25
27	ニンジャコマンドー	アルファ	22
27	サイレントドラゴン	タイトー	22
27	サボテンボンバーズ	NMK	22
30	ＩAS	タイトー	20
31	HOOK	DECO	19
31	TV合衆国クイズＱ＆Ｑ	ダイナックス	19
33	マッドドッグマックリー	カプコン	17
33	アラビアンマジック	タイトー	17
33	アンドロデュノス	ビスコ	17

その他のアンケート

★職業	合計
メーカー	186
オペレーター	103
ディストリビューター	17
プレイヤー	589
その他	125
★性別	**合計**
男性	985
女性	35
★年齢	**合計**
17歳以下	82
18歳	150
19歳	173
20歳	153
21歳	101
22歳	100
23歳	61
24歳	45
25歳以上	144

史◇上◇最◇大
'92AOUショー

これが今年の究極! 恒例!スーパークロスレビュー

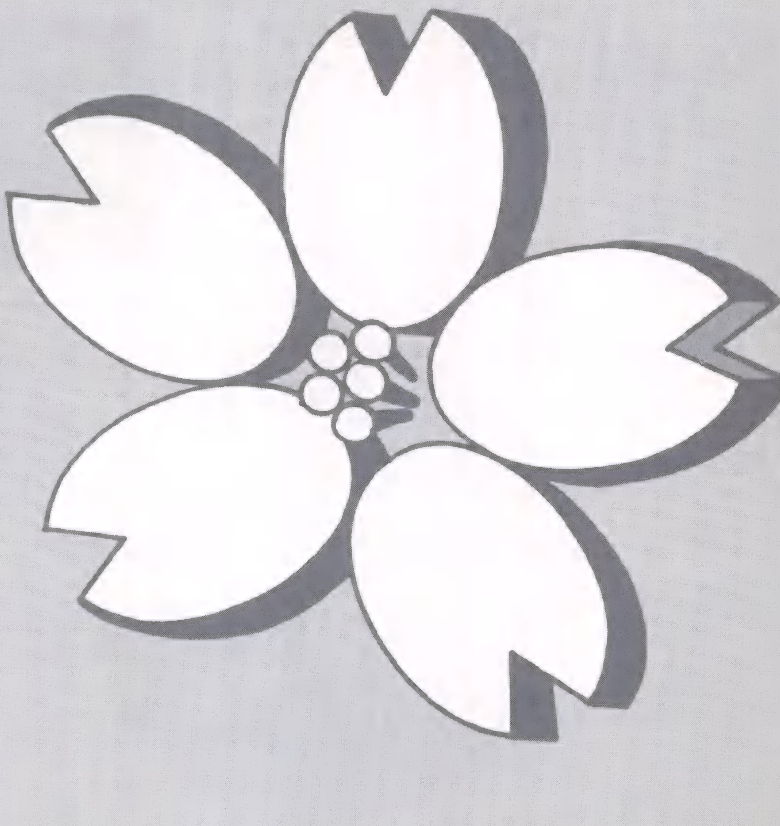
評論家 ＼ ゲーム名	ストリートファイターII ダッシュ（カプコン） 	アラビアン ファイト（セガ） 	ダークシールII（データイースト） 	ドギューン（東亜プラン） 	スティールガンナー2（ナムコ） 
宮浦　満氏  人の関わり合いとうまいお酒が人生のライフワークになりつつある一介のパーゲーです。今回はオペレーターの立場で筆をとらせていただきます。普通の人ですからお手やわらかに。	**8** 話題性が高い割には一般客へのアピールが今一つか？完成度が低かったせいか納得できない部分も見受けられたけれど、これがコケると業界全部がコケてしまうので、焦らずに出して頂きたい一枚。やはりリュウはカッコ良く強くなければ嘘だと言うことで８点。	**7** 一言、オタッてる！この類のゲームがここから出るとは思わなかったが、それ相応の内容の目新しさもあり、短期的には稼がさせてもらえる一枚。必殺技はマラ…ラマーヤしか使っていないだろうなというかゆい所にも手が届くオタ度を加味して７点。	**7** すべにおいてパワーアップ！売らなきゃ嘘だパートII！というわけで、まるで普通のメーカーのような仕上がりになっています。涅槃ゲームを期待している方々には少々物足りないのだケド、それを補って余りある外見のハデさが良いのでは？　７点。	**7** 久し振りのＴＯＡの縦シュー40%の出来ということであったが、簡単すぎず難しすぎず、今までの極端な所が廃されてかなりまとまった一本になってました。タイトルのインパクトに内容がまだ追いついてない気もするけれど、本発売が楽しみな作品です。７点。	**6** 好事家の方々は難しすぎる！と言うだろうし、一般のお客さんは演出がハデゆえに次々とお金を入れるのかもしれないけれど、冷静に見て長期稼働はあまり期待できないのでは？良くも、悪くもいかにも今のナムコさんらしい一台ではないかと思います。６点。
メーカーT氏  シューティングやレース関係は苦手なので後ろで見ていました。したがって完全な評価はできませんが、良いゲームは、見ているだけで面白さが伝わると思います。	**10** 簡単にいえばただのバージョンアップです。絵はほとんど変わっていません。このようなゲームに人気が集中してはまずいのですが、そうなってしまいそうです。早くこれを超えるゲームがでてほしいものです。	**5** このゲームのような絵は、今の日本ではかなりうけると思います。視覚効果には、かなり力が入っています。しかし、そればかりに頼っていて肝心の内容が薄い気がします。	**5** パッと見た時の客を引くインパクトが、他のゲームより少し落ちる気がします。見ていて、やってみたくなる要素をもっと入れれば、まだまだ良くなると思います。	**10** 今回のショーでシューティングゲームの中では、一番出来がいいゲームだと思います。欠点のない完成された出来なので、他のシューティングゲームを引き離していたように思います。	**5** 前作を超えたようには、見えないのが、私には残念でしかたありません。前作よりもすごくなったという部分を前面にだしてほしかったと思います。
石井ぜんじ  ゲーメストの編集長をしている。ゲームをしているか、本を読んでいるか、マンガを読んでいるかのどれかしかしていないので運動不足気味、栗本薫、平井和正のファン。	**9** ストIIダッシュはやはりストIIとは違い、純粋な意味でのニューゲームではない。そこでインパクトは少々薄く、完成度は高くなると思う。対コンピューターができてないのは不満だが、新境地を開く“対戦ゲーム”として期待している。	**4** 32ビットＣＰＵを使った独特のグラフィックで、ちょっと他のゲームとは違うなという感じがする。そこでとりあえずやってみるかという感じはあるが、実際にやってみると納得のいかない終わり方をする。	**6** グラフィックは前作に比べはるかによくなった。それにひきかえ、ゲーム性はほとんど変わらない。ゲーム性はわりとねちねちしていて、爽快感に欠けるので今ひとつ一般性がない気がする。１コインで戦略をたててこそ面白いゲームか。	**7** シューティングがあまり盛り上がらない今日この頃だが、ついに東亜が出してきたという感じ。ただし、パワーＵＰがハデで、ほとんど狙って撃たなくてもいいのでシューティングとしては少し異質だ。でもより一般向けでよいと思う。	**4** 前作もあまりやっていなかったので、どこが変わったのかは今ひとつよくわからない。しかし、インパクトに少し欠ける感じがする。後半、もっと徹底的にスティールガンナーの世界をつくり上げてもよかったのにと思う。
やまかわ悠理  この号が出る頃は免停の真っ最中。おかげでガス代を使わないためゲーム代がその分浮くのでちょっと複雑。最近はシューティングゲームが減ってアチョーレベルが激減。	**9** まぁ、ストIIをプレイしていた人なら間違いなくプレイすることでしょう。ただ、今までプレイしていない人がプレイするかとなると、たぶんやらないでしょう。アンチストII派もいることだし…。キャラによっての優劣は直ってでてくることでしょう。	**5** どうもキャラクターが薄っぺらなのと、こちらが攻撃していてもすぐに反撃してくる点が好きになれない。いまいち爽快感がないんだなあ。まあ、絵がモロアニメって感じなので、そのテが好きな人ならお勧め。ラマーヤ命が出てきそうだな。	**6** ぱっと見が前作とほとんど変化してない点で、前作をやってない人はやらないかもしれない。けど、今回はビジュアルシーンが加わって、とりあえずやってみようという人が増えそうな気がする。私はたぶんやらない（前作の２面が抜けられなかった）。	**8** とりあえず、ボタンの連射があまり必要とされなくなったので、今どきのゲーマーにはいいかもしれない。しかし、このゲームの本質は弾よけと見た。スピードアップを取ってよけまくれるようになればヒーローになれる⁉シューティングに飢えた人はやれ!!	**5** 他の続編ものと同じだが、やらない人はまずやらないという点がある。そういうプレイヤーをいかに引きこむかがポイントとなるが、今回は前作をやりこんだプレイヤーからも少し不満点があったので少しきびしいかもしれない。台数の出まわりもポイント。
ずるずる  シューターでスタートしたゲーム人生ではあったが、大型筐体ものが自分に合っていたため、ここ７年ほど道をそれたが、最近またシューターに！この年での転向はいかに…	**5** 私の評価はこんなものかな。確かにアクションゲームとしては、やりやすいし、わかりやすい、２人でも楽しめるのだが、私の性に合わないのである。対戦に関しては評価できるが、１人用はダメ。だってパターン化によるクリアで面白いっていう人います？	**3** アクションは、自分のジャンルではないが、その私から見てちょっと見苦しいなと感じとれるところが多かった。特にキャラクターの動きだが、荒い。もう少し動きのパターンを多くして、動きに流れが欲しい。キュッキュッ動くのって気分悪いっすよ。	**7** 前作のものを発展させたものだが、大きく変わるところもなく、固定客は満足させられそう。どっちかというと、こんな感じのキャラもののほうが好きなので、バランスがとれていれば、自然に私の評価も高くなる。しかしシブイのを作るなあＤＥＣＯは。	**7** 東亜ならではの発想のシューティングって感じ。やはりタイトルにも気合が感じられなきゃいかんぜ。初期の自機の設定がなかなか強力なのでうれしいが、やはり連射に頼るところがでてくるのはシューティングのつらいところ。でもいい線いってるんでは。	**6** ガンシューティングは、ストーリーも大切だが、やはり、壮快さが重要になる。無限に弾を撃てる点はもうすでに前作でほめちぎったので、今回はどう進化するかと思ったら、ストーリーが重点だったようだ。絵のほうもより迫力のあるものにされたみたい。
遠藤ちゃら子  最近下降ぎみの女ゲーマー。熱くなれるゲームを求め、日々ゲーセンに通っている。夏にばっさり切った髪もようやくのびてきてちょっとうれしい今日この頃のわ、た、し♡	**8** 予想どおりの人気だったな。対ＣＰ戦はあんまりプレイしてないんだけど変わってなかったような気がする。バルログを初めて使ったときは感動したわ。でも今のままだと対戦専用ゲームになってしまうのでＣＰ戦の充実度を上げてほしいなぁ。開発中だからか。	**4** 大型モニターで見るとなるほどグラフィックは素晴らしい。インパクト強いよね。ゲーム自体は新しさはないけどアピール性があるのでプレイヤーは刺激されるんじゃないかしら？ただ操作性が悪いのが気になりました。アニメーションとかはスゴイ。	**8** 前作は超やりしたんです。良くも悪くもダークシールだなぁ。謎の当たり判定とか操作性の悪さとか。私はそれが好きなのでおもしろいですがIIを初めてやった人はプレイするかなぁ。あまりに前作と変わりないところがちょっとひっかかるけど、好き♡	**5** 正統派シューティングとはちょっと違う。すごく見た目が派手だよね。一般人ゲーマー（ふつうの人）は目をつけそうな雰囲気ですね。アンケートではもっと上位にくるかと思ったんだけど…。ゲーマーの層にシューターがいなくなっちゃったのかな？	**5** Ｉとどこがちがうのかわからないぞ。といってもＩはやり込んでいたわけじゃないんですけど。敵の出現の仕方とかはさすが。メカのセンスの良さもさすが。それだけでプレイするには十分の要素ですね。一般層にうけるタイプだと思います。
栗原桃郎  ５年ぐらい前に比べると、ショーに来ている女性（しかも可愛い）業界人がえらく増えている。よくわからないけどすごくいいことだな、これって。昔がむさ苦しすぎたのかな？	**3** おそらく私はレビュアーの中で唯一このゲームに触れてもいない人間でしょう。自分にはストIIで十分なのでした。背景の色が狂っているかなぁーとか、このゲームのおかげでほかのゲームが見やすかったなぁーという印象ぐらい。こういう奴もいるってこと。	**6** ストIIみたいなゲームかと思ってたら（失礼）ダブルドラゴンタイプだったんですね。噂には聞いてたけど、いやーほんとに踊る踊る。アップになるなる。アニメとか見てる人はこのほうが安心するんでしょうね。でも、絵で売るにはアクが少なすぎではないかな。	**7** 私はＩをやってなかったのでIIはそんな私もぜひともやりたくなるよーな開かれた作品になることを期待してたんだけど、そのへんのアピールが少ないなあ。前作の絵のほうがファンタスティックだと思うし。完璧に理想的な続編ではないけどキッチリできている。	**8** うーん、面白そーだぜ！でもギリギリでよけつつガシガシ撃つという一点集中大炎上な所が少なくてややアウトゾーン的かなー（落ちて死なないだけマシ）。ビシッと調整して出してくださいね。えーと、あと東亜ではフーピーの変なノリが超その手向けでグー。	**7** 前作やスターブレードにひき続き、カメラワークとテンポのいい展開で魅了してくれます。でもグチャドＤの敵ザコは、海外を意識してるんだろうけどこのゲームには似合わないなぁ。ともあれ、前作同様お金入れてクリアしても得した気分になれそうですね。



おとぎのへや
作・画 石川次郎
ある貧乏な野良犬
少し昔あるところに…
朗読・テクナート社員チバヤシさん
とっても貧乏な犬が、大阪の日本橋という所におりました
2本のハシ
犬は考えました
やっとられんでまったく…う〜さむっこんな時、オレにも家があったらなァ〜
考えるイヌ
それはそうと あ〜うっ クソがでるっ…
そ、そうや! これや!!
ブリブリブリッ!!
くる日もくる日も犬は日本橋のテクナートという会社のあるビルの下で
テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋2の4の20 コア日本橋2F
TEL 06-643-7641
FAX 06-643-7645
ウンチをしてはシッポで叩き
ペッタンコ
※食事中の方ゴメンナサイ…
そしてついに十五年目の春、ようやく犬のための「ウンチの家」は完成したのです
うんちの家
アレマッ
ジャーン
パチパチパンチ
ついにでけたァ
と同時に犬は老衰で死んでしまいました
ドタン
この犬のお話と私たち人間の住宅事情をてらし合わせてみると実に深〜いお話になるそうな…
サルワタリ
めでたしめでたし…
ウンチをしてはシッポで叩き
今日のウンチはかたいな
長い月日がたってゆきました
まったくこのでっかいウンチは何でしょな
テクナート

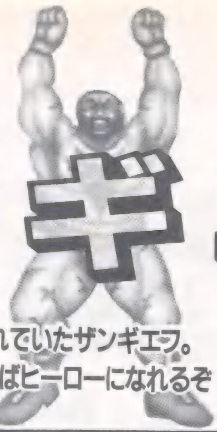
春だ！出番だ！満開大攻略！！

寒さのせいでかじかんだ手は普段の調子を100％発揮できずにいた。さらに「あれ？こんなはずではない」という思いは精神面にもプレッシャーをダメ押しし、眠れない日もあったことは記憶に新しい。そんなことで足がゲーセンから遠のいていた今日このごろだったが、友人の話を聞くと巷にはニューゲームがあふれかえっていることもあり、エネルギーの集中具合が尋常ではないそうだ。ならば、ひとつ……



総力特集

ストII対決これでもか！



対戦極意書 ザンギエフ

対戦において常に最弱と思われていたザンギエフ。
だが、この極意をマスターすればヒーローになれるぞ

攻略協力・(鮒)
攻略 やまかわ悠理
アシスト 石井ぜんじ

スクリューはめの前に…

ザンギエフの特徴といえばスクリューはめ。だが、はめに持っていくには1回スクリューをかけないときびしい。ここでは、スクリューのバリエーションを紹介しておこう。

立ちスクリュー

すべてのスクリューの基本がここにある。とにかく相手がスクリューの間合いに入ったらLバーを回してスクリューをかける。出し方は下のカコミを参照すること。

空振りスクリュー

これは、相手が技を空振りしたときに少し前に歩いてスクリューをかけるというもの。足払いの空振りを狙うことが多い。このときザンギエフがしゃがんでいると足払い（特に大足払い）をガードしたりくらったりしてしまう。これは、しゃがんだ状態のとき当たり判定が前方へいってしまうからだ。そこで、しゃがまずに立った状態でいると当たり判定が前にいかず相手が空振りしやすくなる。そこで空振りしたと同時に前に歩いてスクリューをかければよい。スクリューの間合いの見切りがポイントだ。



立って大足払いの当たらない間合いにいるのがポイント。このあと前進して立ちスクリューだ。

跳び大パンチスクリュー

斜めジャンプからの大パンチを当ててスクリューをかけるというもの。

相手が技を出した瞬間に跳ぶと成功しやすい。ただ、ガードされてしまうとスクリューはかからない。

ガード→立ちスクリュー

先ほどの方法が失敗したときに有効。相手がガードしたときに少し前方に歩いて、相手の投げの間合いの外から立ちスクリューをかけるというものだ。

このときにスクリューと見せかけて大足払いで相手を転ばしてはめるという方法もある。



大パンチがモロに入ったらすかさずレバーを回してスクリューだ。

すかしスクリュー

これは奇襲戦法だが、初対面の場合は効果がある。

これは、斜めジャンプをすると同時に相手に当たらないように大跳び蹴りを出す。そして着地と同時にスクリューをかけるという方法だ。

ただ、あまり多用すると返し技をくらうので多用は禁物。

華麗なるスクリューの世界

―立ちスクリューの理論―

立ちスクリューはなぜ存在するのか?

レバーを一回転させないと出せないはずのスクリューパイルドライバー。レバーを上に入れると、当然のごとくジャンプしてしまいます。しかし、なぜ立ったままスクリューパイルドライバーが出るのか？

現実に存在する立ちスクリューの謎を、ゲーメスト編集部では研究していったのだ。

スクリューパイルドライバーは、上下左右にレバーが入っていないといけない

スクリューパイルドライバーが現実にどの方向に入れないと出ないのか、その必要十分条件をまず追求しました。上、斜め上にレバーを入れないでいいなら、確実に立ちスクリューが出るからです。

まず、最初に気づいたのは、レバー上の垂直ジャンプからレバー右までの4分の3回転でスクリューがかかることを発見しました。完全に一回転させなくてもよいのです。

その次に、レバーを上が入っていなくてもスクリューが出るか試しましたが、なかなか出ません。はっきりしないのです。

そこで、究極の手段を使って調べました。″ワールドのスタンド″の力を借りて調べたところ、上下左右の4方向にさえ入っていればよかったのです（ワールドのスタンドの意味がわからない人はコミック好きの人に聞いてね）。

なぜジャンプしてしまわないのか?

もちろん、何か技を出している最中にレバーを上に入れておけば、一種の立ちスクリューが出ます。しかし、ただ歩いているだけでも立ちスクリューは現実に出るのです。

レバーを上に入れなければいけないということがわかった以上、可能性はほぼ一つです。しゃがんでから、立ち上がってジャンプするまでの時間にレバーが回っているのです。

どのキャラも、しゃがんだ

●対戦極意書　ザンギエフ
●対戦究極の心得パート3
●ストII食物連鎖図究極版
●屈辱のFINISH技

大 期 待 !!

「1991 ALL CAPCOM」「ストリートファイターⅡダッシュ」の増刊が出るぞ!!

そこでみんなからストⅡダッシュやカプコンゲームについての意見や感想、質問やおもしろい出来事があったらどんどんびしびし送ってくだされ。

アンケート

●あなたが一番好きなカプコンゲームはなんですか。

●あなたが一番好きなカプコンキャラクターは何ですか。

●攻略してほしいゲームはなんですか。

キリトリ線

◆GAMEST◆5月号プレゼント◆

◆101ページのゲーメスト5月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：1番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？ 理由もね！

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、1番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：あなたのご意見ご自由に！（P.N.　　　　　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
（5月号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

希望する賞品の番号		あなたの好きなマスコットキャラ番号	

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

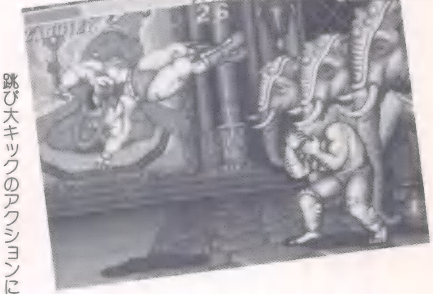
101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部
増刊号びしばし係

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	



跳び大キックのアクションにビビッて何もアクションを起こさなければしめたもの。

このほかにも、キャラクターに対応したものがあるが、これはキャラ別の項目で解説する。

スクリューはめの方法

ザンギエフとしては、1回スクリューで相手を捕まえたらそのまま一気に倒すのが理想。そのためにあるのがスクリューはめ。その方法を紹介する。

大足払いスクリュー

一番効果があるのがこの方法。相手が起き上がると同時に密着して大足払いを出す。タイミングがバッチリなら、相手は投げ返そうとしても投げ返せず大足払いをくらってしまう。

相手がガードをしたら、少し待ってからレバーを回してスクリューをかける。完璧なタイミングなら、ガイルのサマーソルト以外は返せない。



投げ返そうとすると大足払いのエジキ。何回もやるとピヨピヨになるぞ。

一応昇龍拳をくらう可能性もあるが、落ちてくるとこを再びスクリューで吸いこむことができる。

しゃがみ中パンチスクリュー

昨年、ぜんじ氏がアメリカへ行ったときに見てきた方法で、アメリカでポピュラーな方式。

密着より数ドット間合いを離して、相手が起き上がると同時にしゃがみ中パンチを出す。そして大足払いスクリューより少し早めにレバーを回してスクリュー。中パンチを出すタイミングを失敗すると投げ返されるし、起き上がり必殺技（ローリングアタック、



この方法は、相手が投げ返しに失敗したときに中パンチのダメージを与えられるというメリットがある。

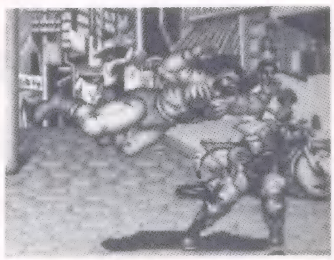
スピニングバードキック、スーパー頭突き）も完璧に成功すると出されてしまう。だが、中パンチが出たならばほとんどスクリューがかかる。ただ、サマーソルト、昇龍拳は出されてしまう。

ボディプレス→小足払いスクリュー

小足払いからのスクリューはやりやすいのだが、小足払いを出すタイミングが一瞬なので少し難しいし、起き上がり必殺技もくらいやすい。

そこで、ボディプレスからの連続技でやりやすくしたのがこの方法だ。

まず、相手の起き上がりに自分が密着するようにボディプレスを落とす。このとき、ボディプレスが当たる位置は相手の中段。上段にボディプレスが当たると投げ返されてしまう。



ボディプレスは起き上がった相手の中段に当たるようにする。

ボディプレスが当たると同時に小足払いを出して、すかさずレバーを回してスクリュー。

ボディプレスを当てるときに起き上がり必殺技をくらいやすいが初心者には一番やりやすいはめ方だ。

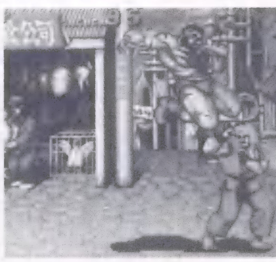
また、これの応用で「めくりボディプレス→地獄突き×2→小足払い→スクリュー」がある。



着地と同時に小足払いを出しレバーを回す。パンチボタンを押して、ハイースクリュー。

跳びひざスクリュー

相手の起き上がりに跳びひざ蹴りを当ててスクリューをかけるという方法。ただ、相手がガードしないとほとんど投げ返されてしまう。起き上がり必殺技もくらいやすい。ただ、ほかのはめ方よりスクリューは出しやすいので、対戦に慣れていない相手には有効。



その昔、コンピューター戦には無敵を誇った方法だ。

以上のはめ方を覚えておけば対戦では十分。ほかにもはめ方はあるが、実戦的ではないので紹介はしない。

はめ方はコンピューター戦でももちろんできるので、対戦の前に練習しておこう。

状態からいきなり空中へジャンプするわけではありません。いったん立ってからジャンプするわけですから、空中に体が離れるまでにスクリューのコマンドが入力されればジャンプがスクリューに変わってしまうのでしょう。

ー立ちスクリューの実践的出し方ー

立ちスクリューのコツはレバーとボタン

さて、実際に立ちスクリューを決めるにはどうしたらよいのでしょうか。

まずレバーの回し方ですが、もうおわかりのように右に歩く場合、右→右下→下→左下→左→左上→上と回さないといけません。先に下を回さないとジャンプしてしまうからです。

もちろん、ジャンプしないためにはレバーを素早く回さないといけません。しかし、それだけでは意外にスクリューはかからないものです。なぜでしょう。

スクリューパイルドライバーはボタンのタイミングで決まる

問題は、ボタンのタイミングにあったのです。

考えてみれば、早過ぎればまだコマンドが入力されていないし、遅過ぎれば空中にいるときに押してしまっているはずです。

しかし、ボタンは押したときと離したとき両方反応していますし、どうも押した直後にコマンド入力が完成してもスクリューになるようです。

結論として、経験上右歩きスクリューの場合、左下→左上の間にボタンを押すような感じで立ちスクリューが出るようです。人によって個人差があるので、レバーは素早く、ボタンはタイミング重視で練習してみてください。

右手と左手が全く同じように動くようになれば、立ちスクリューは完璧になるはずです。

スクリューはめの理論

せっかくザンギエフを使っているのに、スクリューはめが完璧でないため再逆転されてしまうのは悲しい。なぜスクリューはめが完璧にできないのでしょうか。

これは結局、立ちスクリューの失敗と同じ理論で説明できます。技を出して、自分が動けるようになった瞬間に上にレバーが入ってしまっているのです。

これを防ぐためには、いつも同じようなタイミングでスクリューをかけなければいけません。やはり立ちスクリューのように、一回転でかけるようにしたほうがよいでしょう。ポイントはレバーを回しはじめるタイミングです。

具体的なタイミング

一番遅く回し始めるのが大足払いからのスクリューはめです。その次がしゃがみ中パンチからのはめですが、これはほとんど大足払いと同じくらい遅く回し始めなければいけません。

小足払いの場合は大足払い、しゃがみ中パンチなどより全然速く、出したと同時に回し始めて十分です。それぞれ、レバーはいつも同じ回し方で、タイミングだけ変えて練習してみましょう。ぐるぐるではいつまでたっても確率が上がらないですよ。

対戦極意書 ザンギエフ

キャラ別大攻略





VS リュウ&ケン

小足払い連打のリュウ&ケンはもう古い。この場合のザンギエフは、小足払いに当たらない間合いで中パンチor中キックを出し、その間にレバーを回して中の攻撃が戻るところでボタンを押せばスクリューがかかる。

ここでリュウ&ケンはまともな攻撃をすることになる。以下に、スクリューはめの前の対処法を紹介する。

①…空振りスクリュー狙い

リュウ&ケンがザンギエフの足元を狙ってくるとする。そこで、リュウ&ケンの大足払いが空振り。このときザンギエフは立って大足払いが当たらない間合いにいることがポイント。すかさず前進してスクリューだ。立ちスクリューに自信がなければ大足払いで転ばして、小足払いスクリューに持っていく。



中キックが出ている間にレバーを回してパンチボタンを押せば吸いこめる。



大足払いを空振りしたリュウ。ザンギエフの笑みが目に浮かぶ…。

②…波動拳跳びこし法

波動拳を先読みしてスクリューをかけるのだが、跳びこすタイミングによって方法が違ってくる。波動拳を出しかけのとき跳びこしたら着地と同時スクリュー。少し遅かったら大パンチを当ててスクリューだ。

③…跳び蹴り返し法

相手が跳び蹴りをしてきたら、近い間合いの小パンチ(チョップ)を当てる。こうすることによって間合いが広がらずはめに持っていける。



このチョップは対空兵器。見た目より遥かに強い。

基本的には以上のことで対応できる。

はめは、中パンチスクリューか大足払いスクリューがよい。起き上がり昇龍拳ができない相手ならひざ蹴りスクリューがいいかもしれない。



VS 本田

立ち大キック・しゃがみ大パンチ・しゃがみ中パンチを空振りさせてスクリューをかけるのが基本。間合いの見切りとタイミングが難しいができないことはない。百裂張り手を出しているときは、ジャンプ大パンチ→スクリューといきたいところだが、百裂を止めて小頭突きを出されるときびしい。ジャンプからスクリューをかける場合はスーパー頭突きがたまっていない状態のときにジャンプすること。



しゃがみ大パンチはモーションが大きいので空振りすると容易に吸いこめる。

はめ方は、めくりボディプレス→地獄突き×2→小足払い→スクリューが一番。めくるタイミングは、スクリューをかけたあと本田に接近して、密着する寸前に斜めジャンプからボディプレスを出せばよい。スーパー頭突きを出されても、ザンギエフが着地と同時にスーパー頭突きをガードして本田が無防備状態になってしまうのである。このときにスクリューをかければ完璧。



この位置でジャンプする。本田は完全に倒れている。

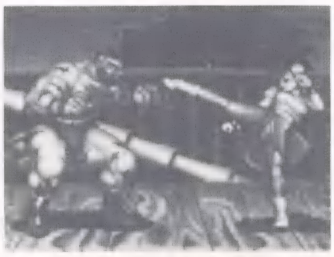


ザンギエフのお尻と本田のお尻がドッキング。これで本田ははなすすべもない。

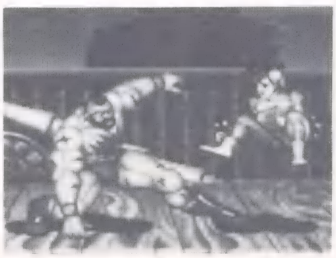


VS 春麗

立ち中キック連打がきびしいが、対処法はちゃんとある。春麗の立ち中キックが出きったあと少し前進して大足払いを出すと春麗が次の攻撃を出そうとしたら確実に大足払いが当たる。この立ち中キックを待つときは立った状態で待つこと。しゃがむと当たり判定が前に出てしまうからだ。しゃがみ中足払いが当たってしまうが、1発くらったらピヨらないように少し耐える。



ぎりぎりまで中キックの当たらない間合いへ接近する。



中キックが引っこむ直前に前進してすかさず大足払い。

大足払いを入れたら春麗に接近するのだが、春麗が起き上がる寸前にぎりぎり小足払いスクリューの間合いになるのでこれを狙う。ただ、ジャンプで逃げられるので、逃げようとしている相手の場合（このときレバーをチラリと見るのがコツ）なら大足払いを出しておく。逃げようとする春麗は再びダウンする。こうなると密着できる間合いになるので、小足払いスクリューなり大足払いスクリューなりを狙うとよい。

また、立ち中キックは出さず、ひたすら中足払いを出してくる相手なら、中足払いがひっこんだ瞬間に大足払いを出せばよい。あとは先ほど説明した通りにすればよい。

スクリューをかけたあとのはめ方は、ボディプレス↓小足スクリュー。ただ、今まで通りの方法とは少し違う。

ジャンプするタイミングはスクリューのあと近寄って春麗が完全に倒れたとき。そして、ボディプレスは早めに出すことがポイント。ほかのキャラと同様に遅れてボディプレスを出すと小足払いが当たらないからだ。



ボディプレスの当たっている位置に注目。春麗にはこの位置でよい。

ちなみに、画面の端で斜めジャンプ小キックを出している春麗は、着地したと同時にこちらも斜めジャンプと同時に大パンチを出すことによってはたき落とせる。



VS ブランカ

まずは跳びまわるブランカの対処法を説明する。

遠間で斜めに跳んだ場合はすかさずこちらも斜めジャンプして大パンチを当てる。こちらが一方的に勝ったなら、着地してから小足払いスクリューをかける。



ブランカが跳んだ瞬間にこちらもジャンプ。

近間で跳んできた場合（3段攻撃を狙ってきた場合）は、ザンギエフの頭の上にブランカがいるときに小パンチ（チョップ）を出す。3段攻撃を狙っている場合はチョップが必ず当たるのでブランカが着地すると同時に小足払いスクリューをかける。

3段攻撃でないとき（早めに攻撃してきた場合）は、チョップは当たらないけど、くらい投げができる。投げはしゃがみ中パンチ投げ（たたきつけ）だ。このあとは、ボディプレス↓小足払いスクリューではめる。

はめ方は、スクリューをかけたあとに相手が完全に倒れるまで接近してから跳んでボディプレスを出すのは今までの方法といっしょ。このタイミングでボディプレスを出せば起き上がりローリングアタックをくらいにくい。



この位置で大パンチが当たったらたたきつけは確実。

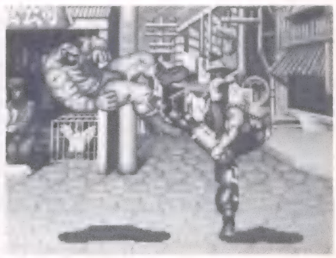
跳びまくるブランカは比較的楽だが、中足払いを連発する待ちブランカはつらい。一応立ちスクリューで吸いこめるがかなり難しい。この場合はザンギエフとブランカの間合いを半キャラ入るくらいにして、そこから跳び大パンチスクリューを狙う。ブランカは、中パンチ・大パンチ・ローリングアタック・逃げ蹴りで返してくるが、前から3つはブランカが失敗したときにチャンスがある。逃げ蹴りの場合は前者のタイミングでは返せないが、何度も同じようにするならば狙ってはたき落とす。



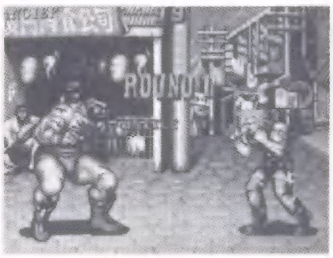
VS ガイル

基本的に、ジャンプ攻撃は立ち大キックにより返されるので、立ちスクリューをメインに狙う。

一番のチャンスはスタート直後。1秒ほどガイルが何もしなければ少し前進して立ちスクリューで吸いこむ。



このガイルの憎たらしい攻撃。これさえなければねえ。



スタート直後はザンギエフの間合い。一瞬のスキを突け。

直後のはめ方は、ほかのキャラと同様にボディプレス↓小足払いスクリューが大足払いスクリュー。ボディプレスは完璧なタイミングなら、起き上がりサマーソルトはくらわないが少しでも遅れるとサマーソルトが出てしまう。

大足払いのほうは、必殺技が封印されていれば完璧。封印されていない場合は大足払いのあとに出してしまうが、これを逆手に取って、スクリューを出さずにサマーソルトを出させて着地したところにスクリューをかけるといった方法もある。これは読みの問題だ。

とりあえず、今までは理想的なことを書いてきたが、現実はそこまで甘くはない。まあ、ある程度ガイルに対抗する手段を説明しておこう。

○中足払い空振りスクリュー

これは、ガイルが最も多用する中足払いを空振りしたところを少し前進して立ちスクリューをかけるというもの。

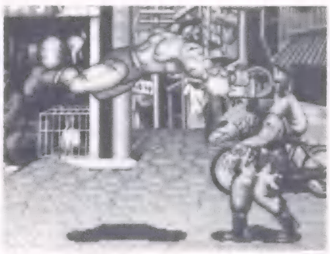


慣れるまで異様に難しい。だが、スクリューが決まったときはザンギエフ使いでよかったと思うようになるぞ。

中足払いを連打しているとかなりきついが不可能ではない。

○ソニック先読みスクリュー

相手のコンパネを見て、ソニックのコマンドを入れると同時に斜めジャンプ大パンチを出す。大パンチが入ったら即スクリュー。ガードされても少し前進してスクリューをかける。フェイントがライバル。



まあ、ガイルマスターはこんなヘマしませんが…。



VS ダルシム

ダルシムマスターの前に勝つことはほぼ不可能。コンピューターのような見切りをマスターしないことには勝てる相手ではない。



史上最悪の組み合わせ。ダッシュになれば…。

まあ、ダメもとでジャンプ大パンチスクリューを狙ってみよう。

まとめ

以下に、ザンギエフ使いの教訓を挙げておこう。

一、1チャンスを生かすこと。

一、間合いの見切りをマスターせよ。

一、ピンチになってもあきらめるな。

一、相手のクセを見分けろ。どんな強い相手でもある程度のパターンはある。

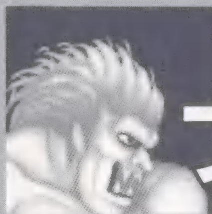
一、習うより慣れろ。とにかく練習あるのみ。ザンギの道は1日にしてならず。

フヌケになるな!

対戦・究極の心得 PART3

対戦増殖運動を行ってきたゲ編集部にも、ここまで全世界的規模にまで対戦が広まるとは予想できなかった。この企画も超好評であり、単行本化も噂されているという話だ。この充実ぶりはなんだろう!

地道なブランカと一発逆転のリュウ&ケンの戦いだ



ブランカVSリュウ・ケン



やまかわ悠理

ブランカの鳥かご戦法

まず先手をとるのはブランカ。中足払いを当たるか当たらないかのところで連打する。


中足払いをしゃかしゃか出す。連射が遅いと大足払いで転ばされることもある。

このときレバーは斜め下に入れてローリングアタックをためていること、これでリュウ&ケンは足払いを出そうとするとブランカの中足払いに当たってしまう。波動拳もタイミングが悪いと相討ちになる程度で、たいてい波動拳が出る前に中足払いが当たる。

リュウ&ケンがひたすら耐えているようなら、ローリングアタックを出しガードの上から体力をけずる。逆に、ローリングアタックを警戒してジャブを連打しているようなら近づいて大足払いを入れる。しゃがみジャブだとたまにジャブに当たるが、かなり接近して大足払いを出せばよい。

攻撃を当てたら再び接近して繰り返す。そうしているうちにリュウ&ケンは壁ぎわに追いやられ鳥かご状態になる。

一瞬のスキをつき、めくれ!!

鳥かご状態になるとリュウ&ケンはつらくなるので、鳥かご状態にならないようにするのが第一。リュウ&ケンにとっては遠い間合いが戦いやすい。

まず、鳥かご状態の脱出法から説明すると、一番いいの



跳び蹴りでめくる方法もあるが、ブランカが移動してのびーるパンチで落とされることが多い。こちらのほうがよい。

が竜巻旋風脚。これは、ブランカがローリングアタックを出せる状態なら効果は半減するが、そうでないときはブランカのしゃがんでの返し技はしゃがみ大パンチのみで、しかも旋風脚が落ちるときしか当たらないことからも効果のほどがわかるだろう。ただ、やみくもに竜巻旋風脚を出せばいいという訳ではない。遠い間合いで出してもジャンプ攻撃で返されてしまうのである。ちなみに竜巻旋風脚は小か中。ブランカの背中に落ちるように狙って出すこと。

ブランカの背中に落ちたら小足払い連打。まともに入ったら一気にピヨるまで連打。ピヨらなかったら投げにいく。


こうなったらブランカの最後。ジャブ昇龍拳であっという間に終わる。

投げにいくタイミングも小足払いを1回でやめて投げたり2回でやめて投げたりと、ブランカにフェイントをかければ効果的。ピヨっているならジャブ昇龍拳で一気にケリをつける。

投げたあとは大跳び蹴りから投げたり大足払いで転ばしたりとラッシュをかける。

ラッシュの対処法

ブランカとしてはラッシュをかけられると圧倒的に不利なので、ミスのないプレイが要求されることになる。

ラッシュをかけられた場合の脱出法は、リュウ&ケンが投げにきたときのかみつきと、跳び蹴りにきたときに起き上がりローリングアタックを当てる方法がある。ただ、リュウ&ケンがドンピシャのタイミングで跳び蹴りを出してきたらローリングアタックは当たらず一方的にダメージを受けることになる。これは、リュウ&ケンのジャンプを見切って、失敗したときに出すことである程度防げる。

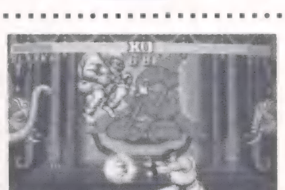

起き上がりローリングはジャンプが見切れない場合は使わないほうがよい。

遠い間合いでの戦い

遠い間合いではリュウ&ケンが有利。波動拳でとにかく近づけないようにする。

○ブランカの戦い方

ブランカとしては、波動拳を見切って跳び蹴りを当てて鳥かご状態に持っていきたいところ。3段攻撃は、よほど近い間合いから跳ばないと入らない。リュウ&ケンはフェイントをかけてくるのでひっかからないようにする。


波動拳の見切りは、なるべくならやらないほうがよい。フェイントに注意。

○リュウ&ケンの戦い方

リュウ&ケンはフェイントを混ぜながら波動拳を出す。ブランカが遅れて跳んだとき近いか遠いかで対応が違ってくる。

○ブランカが近いとき

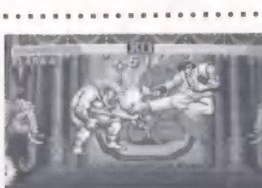
当然昇龍拳を狙う。無理して1000点昇龍拳を狙って失敗しないようにすること。そのあとはラッシュをかける。

○ブランカが遠いとき

着地を狙って大足払いを狙う方法と、跳び蹴りを当てる方法がある。

前者は、大足払いを入れたあとは再び波動拳の連発で近づけないようにする。

後者は、跳んだのを確認してからこちらもジャンプしてすかさず大跳び蹴りを出す。かなり間合いが遠くないと反撃をくらうので注意。


通称ロケット砲。着地と同時に大足払い波動拳で間合いを広げろ。

まとめ

ブランカはピヨったら負けの覚悟で戦うこと。リュウ&ケンはあきらめずに一発逆転に賭けよう。



スピードが勝つかラッシュ攻撃が勝つか?

リュウ・ケンVS春麗



YOU. A

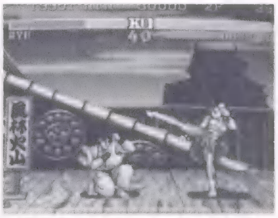
リュウ・ケン対春麗は、初期のころはリュウ・ケンが攻め勝っていたが、春麗側の攻め方が研究されたため、最近は春麗のほうが分がよくなってきた。

春麗はスピードを生かし、接近戦で相手をかく乱して攻める。リュウ・ケンは間合いを開けることを心掛け、相手を転ばせて起き上がりをたたみかけるように攻めるのがポイントだ。

春麗の攻め方

リュウ・ケンに中足払いが届くか届かないぐらいの間合いで、立ち中キックと中足払いを主体に技を切れ間なく出しながら攻めていく。

なぜ立ち中キックを使うかというと、リュウ・ケンの波動拳、竜巻旋風脚、ジャンプの跳び込みは、ほとんどこの技で封じられるからだ。さらに、立ち中キックを出している間は、足元の当たり判定が小さくなり、リュウ・ケンの足払いが当たりにくくなる。



立ち中キックはリュウ・ケンのほとんどの攻撃を返せる。

春麗の立ち中キック、中足払いの攻めに対し、リュウ・ケンは主に足払いで応戦してくるだろう。

もし、リュウ・ケンが大足払いを空振りしたときは、すかさず近寄って投げに行こう。すばやく判断すれば必ず投げられる。

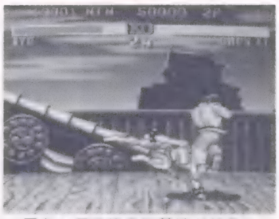
大ではなく、中足払いばかりを使う相手なら、こちらの中足払いとかち合ったとき、春麗側が勝つことが多いはずだ。元キックも合わせて攻めれば相討ちも減るだろう。

春麗の攻撃を恐れ、手数が少なくなっている相手なら、意表をついていきなり投げに行くとよい。案外決まりやすいものだ。

もし、立ち中キックをすかして跳び込まれたら、後ろに下がって元キックで返すのが安全。下がっておかないと、元キックの攻撃範囲外から跳び蹴りを食らうため危険だ。

竜巻旋風脚を打たれたときは対応が難しい。旋風脚の移動速度から判断して、着地点が自分より前か、上を通り過ぎてかなり後ろまで離れそうなときは、しゃがんで待って旋風脚の着地点に元キック。

危険なのは自分のすぐ後ろに着地しそうなとき。このケースで元キックを当てようとすると、春麗が後ろに振り向く前に元キックが出てしまい、旋風脚の着地後、小足払い連打をもろに食らう恐れがある。



元キックの後ろに着地されると小足払い連打のえじきに…。

リュウ・ケンの狙いもこれだ。こうなりそうなときは、春麗は後ろにまわり込ませないように旋風脚を立ってガードし、着地しそうになったら中か大パンチボタンを連打しよう。すると、着地後に投げか中・大パンチが当たることが多い。

また、旋風脚の着地の瞬間を見切っていれば、立ちガードしたあとにいったんしゃがんでガード体制から抜け、着地の直前に再び立ち上がって投げることもできる。

リュウ・ケンを端で転ばせたときは、目の前から斜めジャンプし、起き上がりを踏みつける奇襲が有効。壁ではね返るため反撃されずにすむ。



起き上がりざまにいきなり踏みつける。跳ぶタイミングが重要。

リュウ・ケンの攻め方

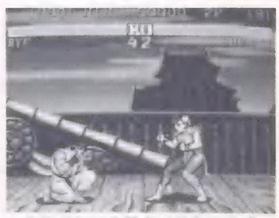
どうしても不利な接近戦になることが多いので、その対処法を考えてみよう。

まず、春麗の立ち中キックに対しては、よほど座標とタイミングを合わせない限り、ほとんど攻撃は入らない。反撃するなら中足払いのときだ。中足払いを出すときに、大・中足払い、竜巻旋風脚、跳び込みをねらっていく。

大足払いをだすなら、できるだけ近寄ってから出すようにする。春麗の中足払いとぶつかると相討ちになることが多いが、それでもOK。間合いを広げられれば十分だ。ただし、大足払いは空振りしたときのリスクが大きい。ここぞと思ったときに出そう。

中足払いは打ち負けることが多く、当たっても転ばせられるわけではないが、いきなり投げのけん制の意味もある。

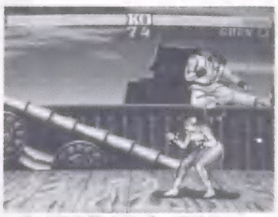
竜巻旋風脚を出す場合は、春麗のちょうど後ろに着地するように、小・中キックを使い分ける。着地後は足払い連打や足払いから投げを狙う。



このくらいの間合いなら小の竜巻旋風脚。

さて、足払いなどで春麗を転ばせたときは、起き上がりを狙って跳び込み、再び転びにつないで攻める。いわゆるラッシュ攻撃が有効だ。

リュウ・ケンは、春麗の起き上がりの瞬間に体に攻撃が当たっているようなタイミングで、跳び小・中・大蹴りで突っ込む。そこから小足払い連打や投げ、大足払いなどを複合させ、読みにくく攻める。跳び込みにめくり(前号参照)を使うのももちろん有効だ。



めくりを極めれば、相手にとってはかなりの脅威になる。

もう少しで春麗を端に追い詰められるというときは、跳び蹴りから大足払い波動拳（前号参照）ガードさせ、鳥カゴにして攻めるのもいい。

春麗側のラッシュの脱出法として、リュウ・ケンの跳び込みのタイミングが早い場合は投げ、遅い場合はスピニングバードキックで抜け出せる。スピニングバードキックは、完全に逆さになる前なら昇龍拳やしゃがみジャブ連打などでも返されてしまうが、昇龍拳以外ならラッシュから脱出できる。

間合いが遠いときの攻防

リュウ・ケンは緩急つけて波動拳を撃ち、垂直ジャンプでよけにくく攻める。ジャンプをしくじったらラッシュに持っていく。

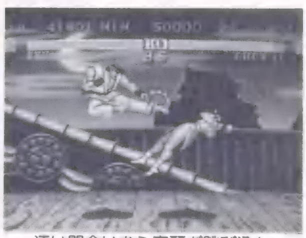
春麗は波動拳を垂直ジャンプするとき、間違っても空中で大キックを出してはいけない。波動拳をよけにくくなる。

春麗側は、基本的には歩いて間合いを詰めるようにする。あまりに波動拳を連発して近づけないような相手なら、先読みして跳び込めばよい。

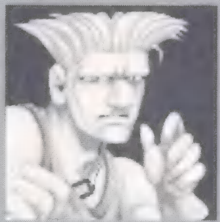
歩いて近寄るのではなく、先読みして跳び込む場合には、普通の中間間合いから跳ぶ方法と、できるだけ後ろに下がってから跳ぶ方法がある。

前者は先読みがはずれると昇龍拳を食らい、ラッシュに持ち込まれるが、当たれば直接攻撃でき、タイミングによっては3段攻撃も入る。

後者は読みが当たったときでもガードされることがある。しかし、はずれても距離が遠いため昇龍拳は届かず、ラッシュになることはない。リュウ・ケン側は、この場合は登り蹴り（ジャンプ直後に出す跳び蹴り）で返すことができるが、春麗が後ろに下がってから跳び込もうとしているときは、前に歩いて間合いを調節するのがいいだろう。



遠い間合いから春麗が跳び込んで来たときは登り蹴りで返す。



シャラララザクッ!…時が凍りつく。ブランカよ永遠に…。

ガイル VS ブランカ



C.LAN

基本性能からいえばガイルが上だが、一瞬のスキをついてブランカは逆転が可能だ。

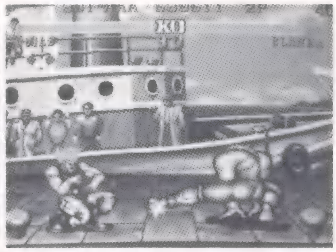
ガイルは跳んできたブランカにどう対処するか、ブランカはソニックブームをどう跳び越すかが勝負の分かれ目となるだろう。

ガイルの攻め方

●地上戦

地上戦でガイルにとって怖いのは、中足払い、大足払い、そしてローリングアタックだ。

ブランカが中足払いをシャカシャカやっているときは、絶対に足を出さないこと。ブランカの中足払いは全キャラ中最強の部類に入るため、大抵ガイルはくらってしまう。



ブランカの中足連打に手（足）を出すと、大抵くらう。

間合いが遠い場合はローリング対策のために小パンチを連打しているのが堅実だ。

しかしこれを近い間合いで行うと大足払いをくらううえに必殺技が封印されてしまうので注意が必要。

露骨に大足ばかりで攻めてくるようならサマーでザックリやってしまうのも手だ。

しかし、これらをえんえんと繰り返すわけにもいかない。

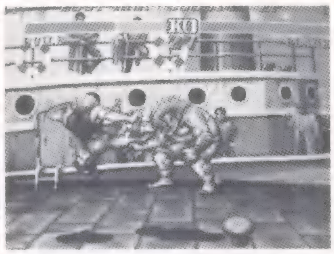
●ソニックブームの使い方

ソニックブームを撃つときは特に間合いに注意しなければならない。

ソニックブームを跳び越してきたブランカを落とすのは中キックがメイン。近ければ蹴り上げ。遠ければソバットだ。ソバットは足先が引っ掛かるぐらいの間合いで出す。



蹴り上げ。タイミングが少し難しい。



ソバット。タイミングと間合い共に難しい。

この2つの技の間合いの中間で跳ばれたらガードするしかない。無理に中キックを出せば、ソバットを出すガイルの後頭部にブランカの蹴りがくいこむだけであろう。

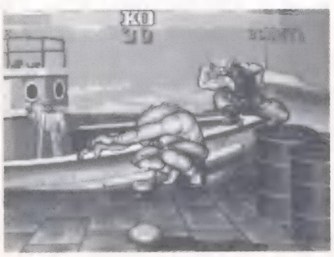
ソニックブームをガードせず、跳び越してくると完全に読んで、かつ近めの間合いならば、ブランカの下をくぐって恐るべき攻撃を仕掛けることができる。くぐったと思ったらしゃがんで小パンチを連打するのだ。ペシペシ入ってほぼ星が出ることだろう。ガードされたら投げや再びソニックにつないだりして自分のペースに持ち込もう。

サマーソルトで転ばしてからソニックを撃って追いかけていくような状況になったら、ガードさせてそのまま投げたり、しゃがみ小、中パンチや中足払いをガードの上からたたきこんで攻める。

また、ブランカはソニックをガードした後噛みつこうとすることが多いので、そのまま跳び越して2回転大パンチを空振りしているスキに後ろから投げるという奇襲もたまには使える。



くぐり小パンチで星を狙うガイル。嫌われたければ使おう。



跳び越しなげ。ブランカいとあわれ。

その他の奇襲では、ソニックを撃ってブランカが跳んだ、と思った瞬間に跳び込み大パンチを出すのもよい。ブランカとしては、できれば3段攻撃をきめたいところなので技を着地寸前で出すことがくせになってしまっている人が多い。その裏をかいたものだ。

●フェイント

ブランカを跳ばせるフェイントとしては、小パンチ連打をやめて、少し待って小、中パンチを出したりするとよくひっかかる。

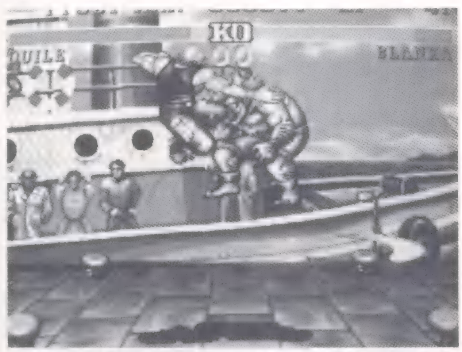
また、しゃがみアッパーを出すのもよい。が、うまいブランカとなると、そこにのび〜るパンチやローリングを当ててくるので、さらに裏をかいて、しゃがみアッパーサマーを出すとザックリといく場合もあるが、こうなるとカケだ。

ブランカの攻め方

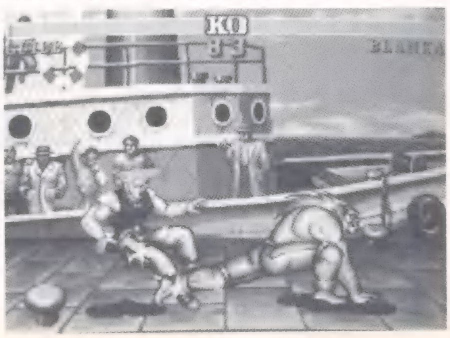
●地上戦

中足払いと大足払いが基本。中足払いは絶えず出している感じでもいい。が、あまりその作業に没頭すると、ソニックブームにぶち当たったりするので適度に行う。

大足払いはガイルが小パンチ連打やソニックを撃とうとした瞬間が効果的だ。しかし後者ははっきり言って運。転んだらガイルはサマーソルトが出ないので（封印）ガンガン跳び込もう。



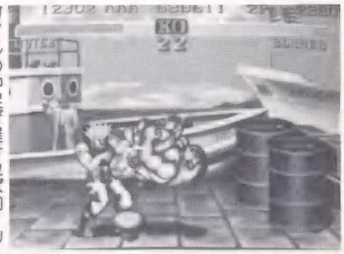
バシ〜ン！ブランカはあれ？という感じで死んでいくのだ。



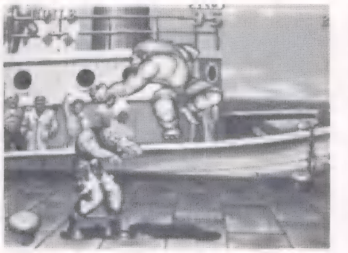
大足が入った。ということは、跳び込めるってことだね。

ガイルが読んで、または血迷ってサマーを空振りしたら、ローリングや大パンチなどでとりあえず攻撃。そこから一気にたたみ込めないのがブランカのつらいところだ。

ソニックをガードしてガイルが向かってきたら、かみつ



ガイルの中足が遅ければローリングが当たる（ソニック後）。



これでブランカが勝ったも同然。恐ろしいもんだね勝負とは。

きやローリングがいい。ただしローリングはガードが完全に解けたあと、ガイルが足払いを出してこないと当たらない。

●跳び込み方

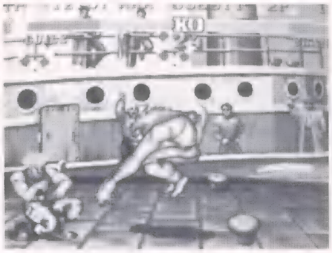
　待ちガイルに跳び込んではいけないのは当然として、ソニックを跳ぶときは、素早く間合いを判断して出す技を決めよう。

　近めなら、いつぞやの対ガイルクラッシュ戦法にものった中パンチで跳び込むのが有効。大パンチでもよい。

　遠ければ大キックや中キックなどの横方向に伸びる技がいいだろう。

　ガイル使いの中には、着地点を中足払いで返そうとする者もいる。その場合は空中でかなり早めに大パンチを出すことによって（頂点を越えて落下し始めたあたりで）ガイルの足に大パンチを当てることが可能。

　跳び蹴りがガードされたら、直後足払いや近ければ噛みつく。



ガイルの中足に大パンチを当てるには、少し慣れが必要。

●ガイルが跳び込んできたら

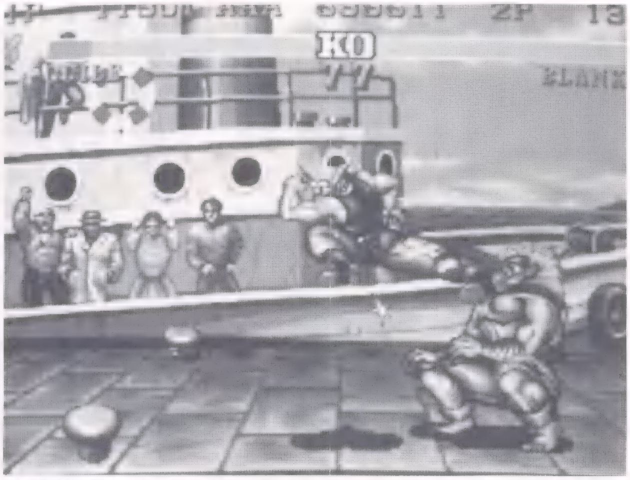
　ガイルは十中八、九、中キックで来るはずだ。

　もしガイルの本体が自分の真上になるようにきたらローリングで返す。

　自分が倒れていてその上にめり込むようにきたら、無理に技を出そうとするとそのまま3段に持って行かれる。

　また、成功してローリングが出ても相討ちになってブランカのほうが減るので無理にローリングは狙うべきでない。

　普通に跳んできたら、垂直ジャンプの大蹴りや持ち上げ、中パンチがよい。のび～るパンチは一方的にくらってしまうことがあるので使わないこと。



ガイルキックは強いので手を出すとこうなる。

まとめ

　ガイルのほうが有利ではあるが油断は禁物。

　この組み合わせに限ったことではないが、結局は返し技や攻撃のしかたのバリエーションの多いほうに軍配が上がるだろう。

対戦 食物連鎖図

対戦が普及しだしてからの相性の変動のめまぐるしさは誰にも予想できなかっただろう。

石井ぜんじ

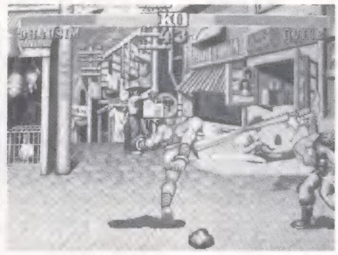
そろそろストII対戦も総決算に近づいてきたのでここで相性をまとめてみた。

以前の組み合わせ表に比べると、上位3強と他のキャラとの差が再び開いてきた。キャラクター別に見ていってみよう。

進化の頂点…ガイル

最強を誇ったガイルだが、最近はダルシムの台頭が著しい。この2人はうまい2人同士だとほぼ互角だが、極め尽くせばダルシムのほうがやや有利か。この対戦は心理戦に終始するので有利・不利は決めにくい。

また、ガイルの進化により以前より春麗がガイルを崩しにくくなったのは確かだ。完璧に対応されたら手も足も出ないだろう。



ややダルシム有利か?ガイルVSダルシム。

寄せつけない強さ…ダルシム

とにかく、天敵は春麗。スピードにかく乱されるし、中パンチはめを抜けるのも辛い。はめ殺すしかないという状況だ。

しかし、初期に苦しめられたブランカにはなんとか勝てるようになってきた。怖いのは春麗・ガイルのみだ。

無敵の立ち中キック…春麗

比較的バランスのとれたキャラクターであることには変わりない。まんべんなくこなす。

苦労するのがうまい本田使いで、経験値を積んでいないと勝ちにくい。ただしこのような本田使いは世の中にはまだまだ少ないが…。

ブランカにも、ほとんど互角の戦いを強いられる。お互いなかなかとびこめない展開となる。リュウ・ケン、ザンギエフに対しても、実力しだいでかなり相性が変わってきてしまう。

飛び道具さえなければ勝てる!…E・本田

飛び道具とは卑怯なり!ということで、飛び道具のない敵との戦いは強い。

最近は特にリュウ・ケンに強い本田使いがほとんど。近寄られたら本田が圧倒的に有利となる。春麗に対しては、小頭突きだけでは勝てず、少しずつ追いつめていかないとキツい。

やはり、ダルシム・ガイルが天敵。

3段野郎・ブランカ

ガイル・本田には不利だが、他のキャラなら勝つチャンスは十分にある。

とにかく3段攻撃の発見により、一発逆転性が増した。一時期限界説が流れたが、そんなに捨てたものでもない。

実力次第・リュウ・ケン

ぐんぐん評価を下げてきたリュウ・ケンだが、戦い方を知っていると怖い存在。一瞬で逆転するからだ。

新技、足払い波動拳戦法の確立によりちょっとだけ手強くなった。ガイル・春麗などに対しては逆転性がかなりあるが、いつまでたってもダルシムは天敵。



ブランカVSダルシムは、徐々にダルシム有利に。

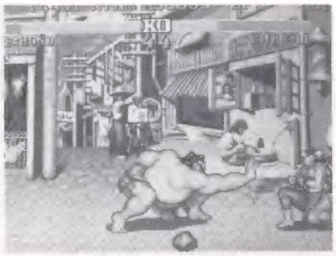
マスターの恐ろしさ…ザンギエフ

ザンギエフマスターは強い。立ちスクリューがポンポン出るし、スクリューはめは絶対といっていいほどはずさない。本当にうまいザンギエフ使いには、ガイル・ダルを除く相性を1ポイントずつ上乗せする必要がある。

ダルシムの次に難しい敵は実は本田。なかなか入れないし、スーパー頭突きで抜けられることがあるからだ。

ストIIの対戦は、有利・不利はあるものの、やはり経験値によるところが大きい。不利なキャラで勝つのも対戦の醍醐味といえるだろう。

ただ勝つためでなく、全キャラ使いこなして対戦を極めるのが格闘王への道だ。



春麗を倒すのは本田の腕次第。

ストII対戦新ルール

ストIIでは同キャラ対戦はできないし、ガイル・ダルシムが強過ぎる。そこで、いろいろな戦い方が考案された。マジからおちゃらけまで、軽く紹介してみよう。

1、8人抜きゲーム

お互い、8人すべてのキャラを使う。勝ち抜きでキャラを変えながらやっていって、先に8人使い切ったら負け。

3人目ぐらいにガイルを使って、一気に相手を追い詰めてしまうのが手。2人で勝負を決めるのに、最低でも800円以上かかるのが難点か?

2、ハンデ戦

実力差やキャラの相性に差があるときに行う。

スタート時に一回スクリューをかけておくとか、ダメージを与えておくパターンのほかに、パンチボタンだけというパターン(リュウ・ケンなど)もある。

3、必殺技ゲーム

各キャラ必殺技しか使ってはいけない。初期のリュウ・ケンの強さが爆発だ。ザンギエフも強いぞ。

4、ゲージ隠しゲーム

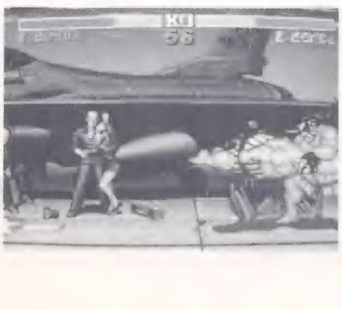
どっちの人がリードしているかわからないので怖い。本田が入ると恐怖倍増。一度はやってみるべし。



足払い波動で展開が高速化。



立ちスクリューはもはやザンギ使いの必須だ。



はたしてダッシュの相性は?

新・ストIIキャラクター相性表

	ガイル	ダルシム	春麗	E・本田	ブランカ	リュウ&ケン	ザンギエフ	計
ガイル		☆ 5	6	8	7	7	7	40
ダルシム	5		3	7	6	8	9	38
春麗	4	☆ 7		5	6	6	7	35
E・本田	☆ 2	☆ 3	☆ 5		7	4	8	29
ブランカ	3	☆ 4	4	☆ 3		6	7	27
リュウ&ケン	☆ 3	☆ 2	4	6	☆ 4		6	25
ザンギエフ	☆ 3	☆ 1	☆ 3	☆ 2	☆ 3	☆ 3		16

☆星は逆転性を表す。不利は相性のキャラだが、一発逆転が可能ということ。

これで君も人気者！（対戦相手を除く）

目指せ！対戦屈辱王!!

C.LAN

対戦相手がピヨったら、アッパー昇龍や三段攻撃で豪快にとどめを刺すのが世の常だ。しかし、相手が死亡寸前の場合はどうだろう。強力な連続技を叩き込むのは考えものだ。相手が可哀相だからではない。ガイルやブランカのジャンプ大パンチやリュウ・ケンのアッパーなどでけりがついてしまっては実に味気ないではないか。消化不良をおこしてしまいそうだ。

ここでは、相手に最も屈辱を与えつつとどめを刺す秘技を紹介していこう。

全キャラ共通

・ロケット砲

いわゆる登り蹴り、逃げ蹴りのこと。逃げ蹴りの場合は逆噴射ロケット砲と呼ばれる。自分が春麗や本田などのときはやりにくい上につまらないので使用は控えたほうが無難だよ。

もちろんこれらは相手がピヨってないときに使えるにこしたことはない。

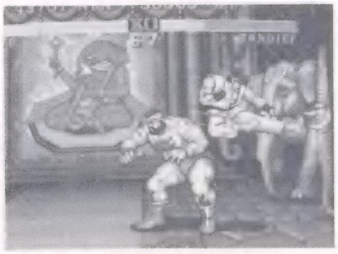
リュウ・ケン編

・立ち中キック

近い位置でのひざ蹴りもいいが、少し離れてのゆっくりと出る蹴りがいい。サガットを蹴落とすのに使うやつだ。

・ダブルロケット

まず反対側に着地するように、かつ着地寸前で大キックを当て（三段昇龍の要領で）、すぐに逆噴射。難しいが、決まれば相手のプライドはズタズタだ。ザンギエフに比較的決めやすい。



めくるように跳び蹴り。ひきつけて出すこと。



すぐに逃げ蹴り。ザンギ以外にやるのは難しいぞ。

・トルネードハリケーン

相手が波動拳などで遠くでピヨったらすかさず小の波動拳を撃ち、すぐに大の竜巻旋風脚で追いかけていく。

これを応用して、近くでピヨッても無理矢理バックジャンプして行うラスベガスサイクロンがある。

・へんな複合技

多すぎて紹介しきれない。ジャンプ小パンチ昇龍、フック（中パンチ）竜巻、小足払い昇龍、しゃがみ中パンチ波動……。何を使うにせよ、自分はわざとこんなへんな技を使っているんだよとアピールすることが大切だ。

春麗編

・小張り手

注意する点は、近すぎてひじ打ちになってしまうことと、攻撃力が微々たるものなのでとどめを刺せる状況がそうはないことだ。単に相手を起こしてしまうだけという結果に終わったら、素早く投げなどを行いごまかそう。

・大回し蹴り

あの振りが大きくて使えない代物もこんなときには重宝する。



屈辱技の基本はいかに普段使わない技を使うかにある。

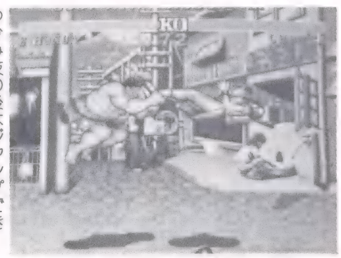
E・本田編

・むこうずねキック

相手に密着しての小か中キック。中のほうが攻撃力が高いだけに有効だ。

・さば折り、ひざかかえ殴り

もしこのどちらかで相手が死んだら斜めジャンプで中キック（スモウプレス）を出すのを忘れないように。本田のクロスチョップが見られるぞ。中パンチでのびきった本田を見るのもまたよし。



つかみ技の後はジャンプできることを利用している。

・わけのわからない複合技

ヒッププレス四肢蹴り、スモウプレス大パンチなどいろいろある。バリエーションは君自身で編み出してほしい。

ブランカ編

・ブッシュバスター

垂直ジャンプの大パンチ。登りで当てるのはザンギを除いては非常に難しいが、下りなら修練を積めば何とか当てられるようになる。この攻撃は特殊で、ガードしてもくらってしまうことがあるのでピヨってなくても使用可。

・2回転大パンチ

意図的に使うことはまずないこの技も相手が無防備なら話は別だ。しかもザンギとダルには2発入ってしまう（ガードできない）のでこいつらには心おきなく使える。

・小キック

足をピッと伸ばす、あのおちょくりキック。こいつは最高だ。一度は使おう。小パンチでもよい。



小の攻撃だがけっこう攻撃力はあるぞ。

ザンギエフ編

・あびせ蹴り

相手に密着して大キック。2発目は攻撃力が弱いので注意しよう。

・つかみ技

間合いが難しい。つかみの間合いは、密着状態からしゃがみ中パンチをガードさせたくらいがちょうどいい。

つかみ技は3種類あるが、中でもかみつきがおすすめだ。かみ（つかみ）殺した後はジャンプして頭突きや大キックを出すと笑える。

ガイル編

・ニーパット

レバーを横に入れて中キック。威力はないくせに、歯をくいしばるガイルがよい。これで対戦者の心も和むことだろう。



レバーニュートラルの蹴り上げも多少笑える。

・得体の知れない連続技

相手が端でピヨっているときに限るが、しなやかで美しいのが、小パンチで跳び込み、立ち小パンチ＋ソニック＋立ち小パンチをできる限り（といっても2～3発だが）叩き込む、ペイパートレイルと呼ばれる技だ。

また、跳び込み大キック＋立ち大キックや、跳び込み小キック＋立ち中パンチなど、バリエーションはいくらでもあるぞ。

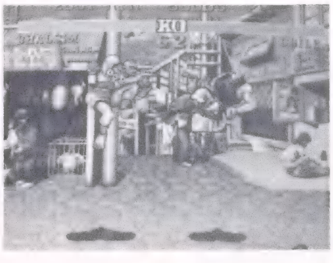
ダルシム編

・立ち大キック（ひざ蹴り）

あのか細いダルが、力の限りひざで蹴り上げるさまを一度は見るべきだ。

・せっかん

問題はせっかんで殺した後。ジャンプキック（どれでもよい）を出すのがオツだ。



これは中キック。やはり大キックのほうがいいね。

パンチだと、妙に落ち着いたダルの姿を一瞬目にすることになるだろう。

まだまだこのほかにも、君のお気に入りのフィニッシュ技や面白いフィニッシュ技があることだろう。

日夜その開発に精進し、君も屈辱王を目指そう。

WOLF FANG

空牙2にして空牙にあらず…

ウルフファング

空牙 2001

まずは心してかかれ。
空牙の数倍は難しいぞ！
ヤリ込んで操作に慣れるのが先決だ!!

今までで最も苦戦しているKAL

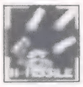
このゲーム、やってみて誰もが思うこと。「いったいどのパーツの組み合わせが一番いいんだ」

答えは？（はてな）。

はたしてどういったタイプの自機が最もいいのか、それは私にもわからない。安全にクリアだけを目指すなら、といってもコースやプレイする人の好みなどによって相当パターンなどにも変化が出てくるものなので、ここでは、とりあえずよく使われている組み合わせで、今現在（2月20日前後）使われているパターンで攻略していこうと思う。

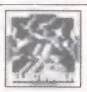
まずはパーツの性質を知れ！

ボディ（スペシャルウェポン）から説明していこう。



ホーミングミサイル

一見初心者向けと思われがちだが、現時点では利用価値ゼロ。理由は、1発1発の威力はそこそこでも、肝心な誘導性能が低く、自機の前方向しかカバーできない点。つまり、中途半端すぎるんだな。



エレクトリッガー

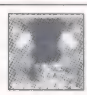
最も利用価値の高いパーツ。理由は、敵弾を消せること。自機の周囲を完全にカバーできること。フルパワーなら画面中の弾を消せるうえに、長時間ダメージをあたえ続けられることなど。

しょせんは一時しのぎでしかないけど、こいつを使って一気に突っ込んでダメージをあたえる、といった場面も少なくない。



フレイムランチャー

エレクトリッガーに次いで使えるパーツ。利点は、自機の周囲（特に上下）をカバーしている点と、破壊力が高く長時間効果のあるところ。欠点は画面中に広がらない点と、ボタンを押してから実際に働くまで若干時間差ができること。したがって、あらかじめ使用場所を決めておく必要がある。当然敵弾を消せない分、緊急回避には使えない。



グレネード弾

ホーミングミサイルとどっちが使えないか、といったところ。欠点は、ボタンを押してから効果を発揮するまでに時間がかかりすぎること。地上と地上付近の敵にしかダメージをあたえられないこと。火柱が走っていく、というものなので、突っ込んでくる敵などには1回分しか当たらないところ、など。利点は、とにかく破壊力が高いという点のみ。上級者向け。

ということで、ボディの中から選ぶパーツは「エレクトリッガー」。横スクロールシューティングのように自機が画面中を自由に動き回れて、やすやすと敵弾を回避できるゲームなら間違いなくフレイムランチャーを選択するのに。

中級者（すでに全コースクリア済みの人）にはエレクトリッガーよりフレイムランチャーをお薦めする。

では次にアーム。



ナックルショット

あまり使える、とは言い難い。ボタンを連打すれば相当速く連続攻撃できるけど、自機の真正面（しかも至近距離）にしか攻撃できないのが欠点。連打が効くから、という理由ならこっちよりもビームサーベルを薦める。



ビームサーベル

基本的にはこれを薦める。それなりに速く攻撃できるが、威力が弱いために敵を破壊しそこねることが間々ある。

したがって、敵に近づいたときは自分の指で連打するべし。相当速く連続攻撃できるために、威力の弱さをカバーできる。

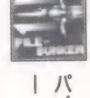
他の利点は、自機の真後ろから上、前斜め下とすごい広範囲にわたって当たり判定があるところ。連付きならさらに強い。



アイアンクロウ

ビームサーベルとアイアンクロウのどちらをとるかが意外と問題。利点は、実は威力が結構高いところと、下から前斜め上にかけて広範囲に攻撃できる点。欠点らしい欠点はないものの、ビームサーベルと比べて真後ろから真上に攻撃できないところがつらい。

敵に接近したときに連打すれば、ビームサーベルとそれほど差がないくらい連続攻撃できる。



パイルバンカー

すすめられない。個人的にはこのテの武器は好きなので何度も使っているが…。

利点は…ない。

さは連続攻撃ができない、というだけでアイアンクロウに負けてるし、射程は短くないものの、ナックルと同じで正面にしか攻撃できないのが不便でならない。

ただし、装甲トレーラーや敵装甲機兵（ドムみたいなやつ）などに対しては強い。

ビームサーベルとアイアンクロウのどちらをとるかが難しいところだけど、ここでは一応ビームサーベルを薦めておこう。最終的には好みの問題になるかな〜とは思うけど。

次、レッグパーツ。



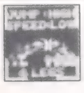
2脚滑走型

基本的に猟兵は多いほうがいいのでこのパーツはパス。でも足のほうがいい、という人はこっちを使おう。理由は、移動速度が少しだけ早いから。



2脚ホバー型

クリアを目指すのなら、これだけは選択しないほうがいいと思う。能力があまりにも中途半端すぎる。



4脚走行型

ジャンプ力は最大で結構なのだが、足の遅さはゆるせな

いほど。後半面にいけばいくほど弾よけがつらくなる。やり込めば難なくクリアできそうだが、初心者向けでないのは確か（後半面のことを考えれば）。とりあえずゲームの感覚をつかむまではこのパーツでもいいと思う（初プレイならこれが一番）。

猟兵は4人まで乗せられる。



6輪操舵型

クリアを目指すならこのパーツが最適。移動速度が速いおかげで、たいていの弾はよけられる。このことは、後半面にいけばいくほど躊躇になってくる。ジャンプ力のなさは乗っかりとエレクトリッガーでカバーする。

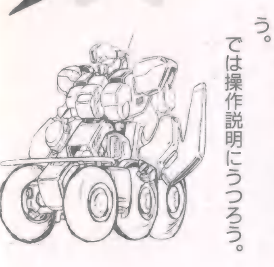
後半面は敵の攻撃が切れてるために、エレクトリッガーにばかりたよってられない。相当な〝よけ〟の技術も必要になってくるのでやっぱり6輪だな。

できた機体は…タイプ63・月光

やはりこれが一番バランスのとれた組み合わせだと思う。

今回の記事ではこの機体を使っている、というのを前提に話を進めていくけれど、ビームサーベルがアイアンクロウになった程度の変化なら全く通用するので心配なきよう。

では操作説明にうつろう。



HOW TO OPERATE

今さら操作説明なんて…って気もするけど、サラッとやっちゃいましょうか。

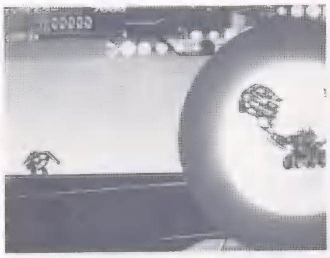
8方向レバーで自機の操作、攻撃ボタンを押し続けることで向いている方向を固定できる。ジャンプボタンとレバー下で向いている方向へダッシュ。ジャンプ中にレバーを下に入れると早く降りることができる。

自機の操作の中で特に重要なのは、ダッシュと左右の方向転換。すごくありがちなジャンプとスペシャルウェポンの押し間違いは絶対にしないこと。ついやってしまう人は、クリアしたいと願うのならば早めになんとかしよう（こればかりは自分で、ね）。

ステージ1 狼牙

少しすると上から現れるガンシップに対しては、出現後すぐにジャンプしてエレクトリッガーを使えば楽に壊せる。

最後のほうで青い装甲機兵が突っ込んでくるところも、

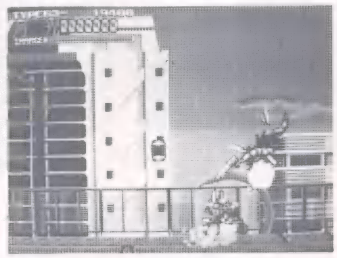


早く確実に倒すにはこれが一番。エレクトリッガーを使えば確実。

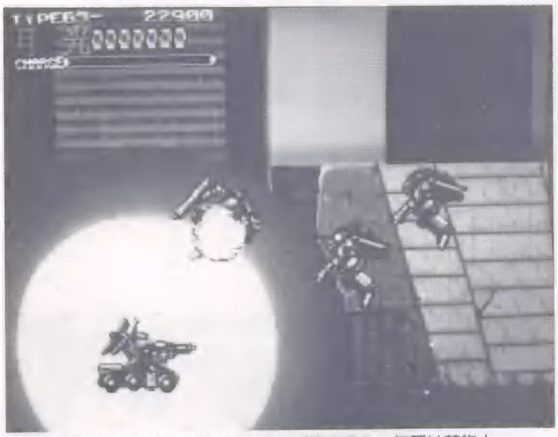
ステージ2 強襲

最初から浮遊している武器チェンジアイテムは、ず〜っと撃ち込んでいれば装甲機兵出現と同時に爆破させられる。

けど、この1機目の装甲機兵は出現直後に弾を出すので無理せずエレクトリッガーを使うか、あらかじめ前に出ていて斬ってしまったほうがいいと思う。



武器チェンジを撃ち続けて壊すよりは確実。



絶対にくらいたくない、という人は必ず使うこと。無理は禁物！

その先、道が下りはじめたらすぐに前進、正面からくる装甲機兵を破壊しよう。

少しの間ザコと戯れたのち、斜面が見えてくる。そこに出現する3体の装甲機兵は、必ず弾を吐いてくるので、エレクトリッガーを使うのが手がたい。

斜面地帯に入るとザコが大量出現。まずは右へいって猟兵をとりつつ左へ攻撃、右から緑ザコが現れたら左へ移動して右へ向かって攻撃。そのころには右から装甲トレーラーが出現するので見づらい弾に注意しつつトレーラーを破壊しよう。このとき気をつけなければならないのが、無理して斬りにいかない、という点。画面左側で落ちついて撃とう。

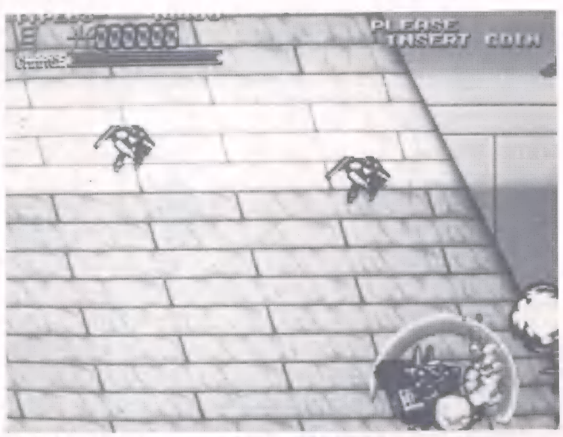
1台目の装甲トレーラーを破壊するころには坂道に入り、2台目のトレーラーが右から出現する。この2台目はすぐには弾を出してこないので、接近して斬りまくろう。

その後しばらくは問題ナシ。再び斜面が見えてから、装甲車が計5台出現。下に回り込んで斬ってれば問題はなし。

しばらくあと、画面が下にスクロールするところは、なるべく自機を右斜め下に位置させて緑色の装甲機兵を斬って倒してしまう。

次の平地に戻った直後の場所だけれど、上から紫装甲機兵が1台きたあと（こいつは近づいて斬るだけでOK）の紫×1、茶×1は正面から出現した直後に弾を吐くので危険、左側で撃っているのが安全だと思う。慣れている人は最初の1台出現のときから画面右側に位置させておけば、敵出現と同時にたたけるぞ。

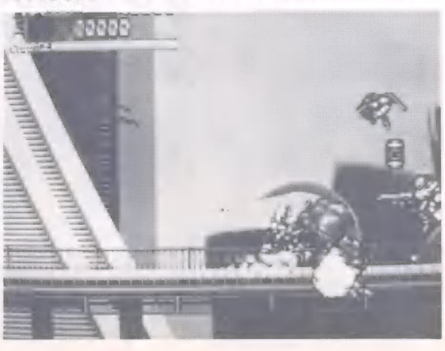
背景の白い壁が左へ消えかかるころ、右から装甲機兵が3台並んで現れる。ここは左はじで粘って撃ってもいいし、はじめから右で待っていて斬りつけてもいい。私は後者をすすめる。



このパターンを使うときは、ボタンを連射すること。



ここは無理する必要なし。左で撃っていてもいい。



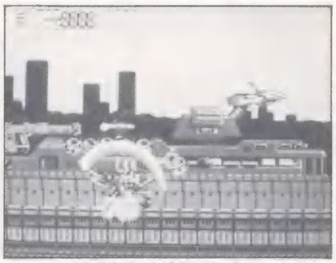
素早く行動を起こすこと。ボタンは連打！

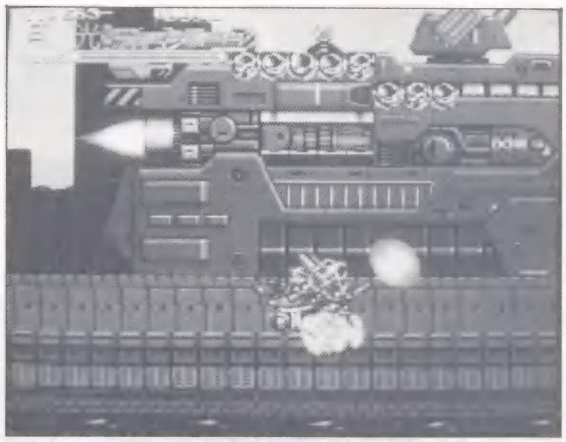
そのあと地形は上へ上へと上っていき、白い地面が見えてから画面右に装甲機兵が1

台現れる。こいつを目印に、この直後画面左から装甲車が2台＋トレーラーが1台出現する。ここはすぐに斬りにいくんだけど、壊しそこねた場合は左側でよけに専念しよう。エレクトリッガーを使うぐらい慎重になってもいいと思う。
その後は特に問題なし。画面中央付近で右向いて撃っていればまず大丈夫。トレーラーもすぐに斬りにいくこと。
ここに浮いている武器チェンジアイテムでレーザーに変えておこう。

2nd、ボス
モビィディック

最初に上部の砲塔を集中攻撃、破壊する。次にコア（中心部）の上にあるレーダーにレーザーを当てつつ、接近して爆弾発射口もいっしょに壊してしまう。
上部の砲塔が再び動きだしたら、エレクトリッガーを使いつつ砲塔を先に破壊する。
とにかく砲塔のデカイ弾にさえ気をつけていればノーダメージで倒せる敵だ。
もっときちんと誘導して倒したい、という人は、砲塔の動きに注意して、なるべく砲塔の下にいるようにする。で、砲塔から黄色い弾（丸くてデカイ弾）が撃ち出されたら後ろに下がる。これだけ。6輪ならこれだけで砲塔の弾は誘導できる。


グレネード派の人はボタンを連打したほうがいい。


恐れずにやること。なるべく砲塔の真下に位置させる。

次回は下コースラストとあとどこまでいく？

今月号で下コースラストまでの予定だったのがページの都合でここまで。とりあえず現時点ではBとDはクリア済みなんだけど、Cコースの4面の潜水艦が異常に強い！何かいいネタある人投稿してね。


こいつの難しさときたら、もう…。

最終回6遠征～王城の決戦

騎士祭を襲った謎の敵の正体とは…!?

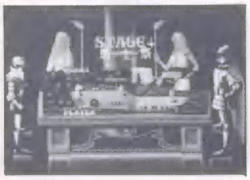
ナイツ オブ ザ ラウンド

―― 円卓の騎士 ――

今月は残りの4～7ステージを攻略。
防御は最大の攻略法なり(?)

文：ヒエ二郎㊮

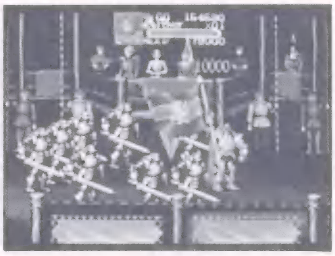
STAGE・4
騎士祭





画面中央のタル（特に食物とレベルアップの杖）は、ここの一軍を倒してから（または自分の体力が著しく減ったとき）取るようにしよう。

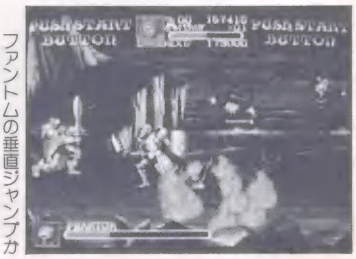
破壊の王アーロンを倒し平和を取り戻した町では、勇敢に戦った騎士たちを讃える騎士祭が開かれ、アーサーたちも祭りに参加していました。
　しかし平和な時もつかの間、騎士祭も最高潮に盛り上がったそのとき、空は黒雲に覆われ突然の強風と共に新たな侵略者が現れました。
　無数の矢による奇襲攻撃を受け、平和を取り戻したはずの町が再び血に染まります。
　アーサーたちは再び剣をとり、新たな侵略者の先鋒ファントムと戦います。
　このステージはボーナス面のようなところ。レベルはすぐ上がるし、強い敵も少ない。が、ボス前の初登場の敵バーバリアンがやっかい。まずこいつを狙うのが重要となる。
　ファントムは、画面外に追いやればはめることができる。ただし、敵が多いときにはめようとするのは逆効果。ボスが一人のときに狙おう。



このステージだけで2レベルくらい上がる。



このバーバリアンが曲者。味方の救出よりも、こいつを速攻で倒すのが得策だ。



ファントムの垂直ジャンプからの爆炎は画面端でガード。

STAGE・5
遠征



ファントムと一戦まじえた結果、新たな侵略者は海を越えた近くの島でイングランド全土の統一を企むガリバルディーという人物であることがわかりました。
　アーサー達はガリバルディーの王城を目指して彼の住む島へ上陸します。
　上陸後、一息つくひまもなく、ガリバルディーの兵隊がアーサー達に襲いかかります。アーサーたちは戦いながら王城へ続く長い海岸沿いの道を進んで行きました。
　しばらくの間、海岸線を進み町外れに着くと地響きと共に巨大なハンマーをかついだ巨人が現れました。
　ここでアーサーたちは、上陸後初めての強敵バルバースと対決します。
　この面の注意点はステージの初めで体力が回復してないとき。下手するとバスターに攻撃を一発くらっただけでやられてしまいます。4面でポンポンとレベルアップしたため、4面クリア時に体力が回復していないことが多いのです（4面のクリアボーナスで次のレベルにならないため）。
　あと問題はやはりボスでしょう。写真のパターンのほかに馬を持ってくるという方法もあります。もし、馬に乗ってこれたら、斜めから近づいてすれちがいざまに一発当てるという地道な方法が最も楽な戦い方です。



馬に乗っているときは切りながら押していけば楽勝。



ボス前のトールマン。これ以上進むとザコとファルコンが出てくるので、ここでスクロールを止めて先にトールマンを倒せ。

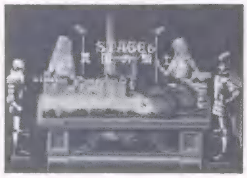


まず、このくらいの位置でジャンプ切り。



着地したらすぐ上へ逃げる。

STAGE・6
異国の騎士



「王城へ続く海岸線を抜けて町へ入ったアーサーたちに、建物の陰から無数の敵が襲いかかります。

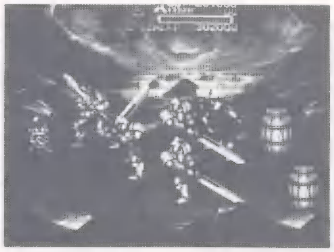


マッドタイガーは側面から近寄って重なって攻撃。



6面最難関。下で剣を振って倒したらすぐ上にあがって…。（以下同）

この町はガリバルディー軍によって侵略し尽くされ、町の至るところから敵が現れるようになっているのです。



トレジャーチェンジのアイテムで全滅させる。

廃墟となった町を抜けると鍾乳石でできた洞窟が現れます。ガリバルディーの王城のふもとまで来ているため敵の守備軍も多く、なかなか王城にたどりつくことができません。

激戦の末、洞窟を抜けるとススキの草原が広がり、この島での第2の強敵、ムラマサと出合います。

ムラマサは、今までの敵とは違い、遠くジャポネからやってきた異国の戦士で、危ないところを救ったガリバルディー（ステージ3のボス）に、一宿一飯の恩義を感じて加勢



マッドタイガー地帯は下のラインで動くようにする（ファットマンに注意）。

している不思議な術を使う、ガリバルディー秘蔵の部下です。

このムラマサを倒さない限り、ガリバルディーの王城へ入ることはできません。



ムラマサと同一ライン上に並び、突きをガードする。



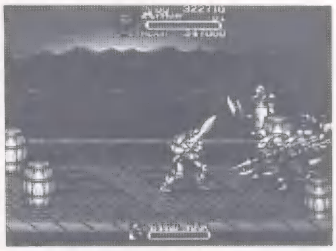
天から隕石を降らせる必殺技「メテオ」。構えたら左上から下→右→右上と画面内を回るようにして避ける。

ムラマサの攻略は、まずX軸を合わせること。すると合掌してダッシュ突きをしてくる。これをガードして攻撃すればいいのだが、あまり長い時間剣を振っていると地面に爆炎の術を使ってアーサーを吹っとばそうとしてくる。これを、再びタイミング良くガードするか、横へ逃げるかのどちらかを確実にできるかどうかが勝負の分かれ目となる。

FINAL STAGE
王城の決戦



ムラマサを倒しとうとうガリバルディーの王城に乗りこむことができたアーサーたちは、最上階にいるガリバルディーを目指して戦い続けます。



左のタルはフードが入っている。保険のために残しておこう。

ガリバルディーの王城には天井から落下する巨大な鉄球や、騎士祭の最中襲ってきたファントムが操る巨大な騎士などの守備工作があり、最上階への侵入を絶対的に拒みます。



炎の矢を飛ばしてくるバーバリアン。写真の燃えている地点にいては危ない。



アーサーの真左にあるのがフードチェンジャー。アーサーの右上にあるのがトレジャーチェンジ。敵各部隊にひとつずつ取ろう。

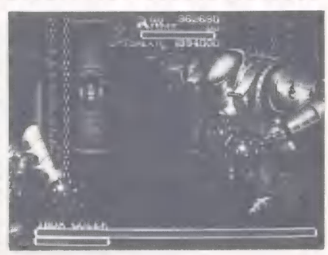


ハンマー地帯は一番下が安全ライン。上から降りてくる、点滅バスターもこの通り。

アーサーたちは、死力を尽くして戦い、最上階へたどりつきました。

そこで待っていたのは、なんとアーロンと同じ顔を持った王でした。

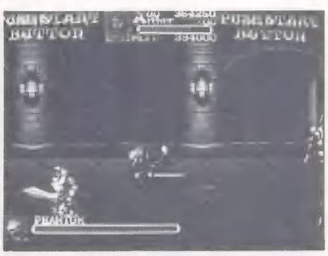
実はガリバルディーとはアーロンと双子の兄弟の兄で、イングランド全土を支配すべく、この島で力を蓄えていた



アイアンゴーレムのホーミング鉄球（右腕）は画面下を左へ歩いて引きつけ、上へ避けると、上から落ちてくる球もいっしょに避けられる。



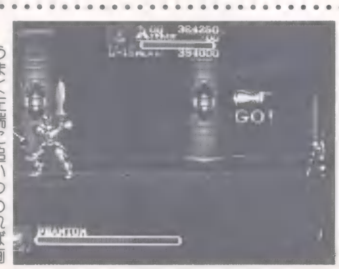
鉄球を左で避けたら急いで右へ戻り、大振り攻撃を連続で当てる。



アイアンゴーレムを倒したら少しずつスクロールさせればファントムだけを相手にできる。

のです。

アーサーたちは最後の力を振り絞ってガリバルディーに立ち向かっていきました…。

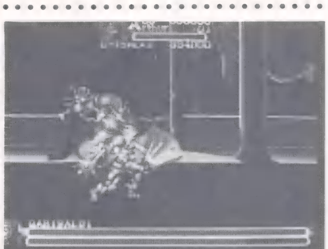


うまく左端に追いつめれば画面外ではめることができる。



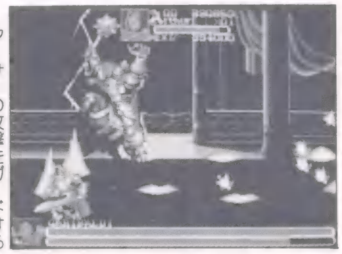
ボス前の最終防衛ライン。ジャンプ切りからの剣連打が有効。

ガリバルディーは馬に乗って現れる。このときは、正面

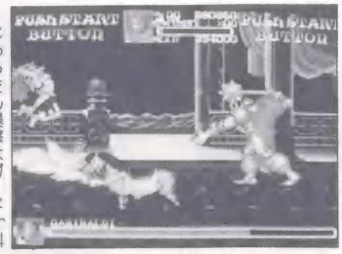


最終ボス・ガリバルディ。2面ボス同様に斜めから近づいてすれ違いざまに一撃。

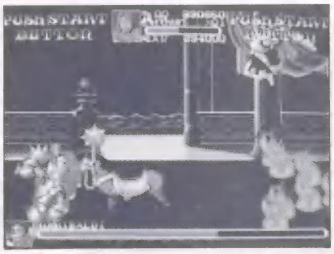
は避けて（ウェーブを封じるため）斜めから近づいて一回切って脱出、これを繰り返してダメージを与える。
ゲージが残り4分の1強くらいになると馬から降りる。



アーサーの攻撃をガードすると稲妻爆撃がくる。ガードされたらガリバルディから離れて歩き続ければ当たらない。

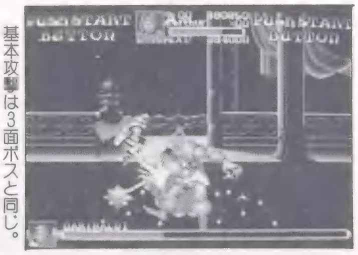


じゅうたん爆撃はガードor斜めジャンプで。

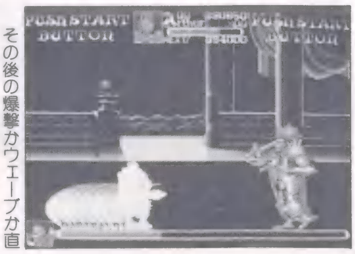


爆炎はガードのほうが少し楽だが、見切られる人はジャンプしてもいいだろう。

こうなったら、3面ボスの応用で戦う。ガリバルディーは馬から降りてもウェーブを撃ってくるということを覚えておこう（X軸が合って間合いが遠いとき）。



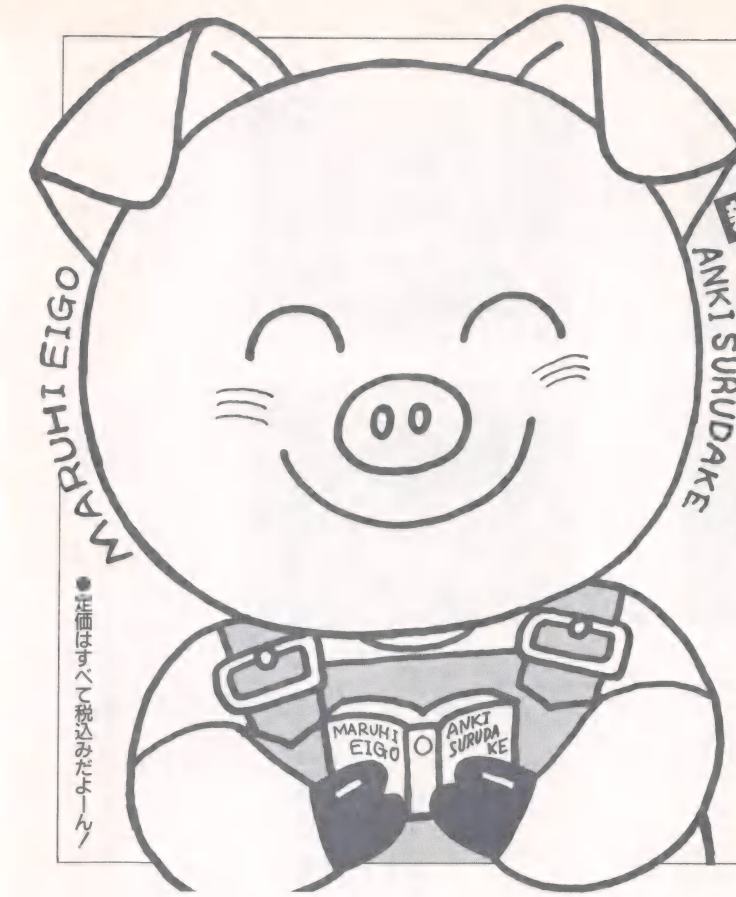
基本攻撃は3面ボスと同じ。ただしX軸が合うとウェーブを放つ。X軸が合ったときにジャンプ切り。



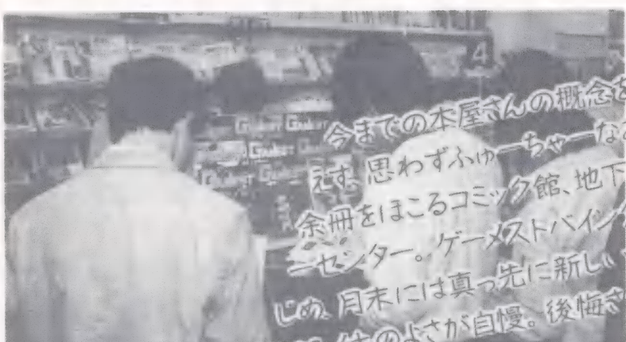
その後の爆撃がウェーブか直接攻撃を着地でガードして反撃だ！

エピローグ

長い死闘の末、ついにガリバルディーを倒すと、天から聖杯が降りてきました。
アーサーたちはこれで野望に燃える侵略者がいなくなったことを確信し、聖杯を手に故郷へ帰っていきました。
戦乱の嵐の中で乱れきったこの国を統一し、平和な国家を築くためにはもはや無限の力を持つ聖杯の力をかりるしかなかった。
激しい戦いの果てについにその聖杯を捜し当てたアーサーたちは急いでマーリンのもとへ…。
マーリン：「よくぞ戻った。これこそが無限の力を持つ聖杯。この聖杯を善に使うも悪に使うも自分次第。強い意志を持ってこの世の行く末を決めるが良い。さあ、聖杯を取るのだ」
アーサー：「…」
マーリン：「聖杯を取る意志がないのか。そうか。では聞こう、聖杯を手にするべき未来の王の名を」
ランスロット：「アーサー」
パーシバル：「アーサー」
アーサー：「この私に王としての素質がありこの聖杯の力をかりることができるなら、再びこの国に戦乱の嵐などふかせぬことを約束しよう」
長く戦乱の世が続いた国イングランドだったが、この後のアーサーたちの活躍によって遂に統一を見ることになる。
アーサーはマーリンの予言通り、イングランドにおける最初の統一王となり、アーサーを助けて勇敢に戦ったランスロットやパーシバルも、最高の称賛をもって人々に迎えられた。
王アーサーは、彼ら勇敢な騎士たちとの間に身分の差はないものとして、話し合いの席には誰とも同じ距離に位置することのできるテーブルを用いた。
人々は敬愛の気持ちをこめて彼らを"円卓の騎士"と呼んだ。
ナイツ オブ ザ ラウンドの物語は、今も伝説となって世界中で語り継がれている。



Hey!
Look!
MARUHI EIGO
ANKI SURUDAKE
MARUHI EIGO
ANKI SURUDAKE





春だ!!出番だ!! 満開大攻略!!

新・超マニア向け講座─めざせ1周!!

ノーミスで6面を抜けろ!&1、2面でバリバリ稼げ!

ハチャメチャファイター

©NMK

6面でネックになるのは、びっぐの数だ。5面終了時で6コ残せればかなり押していけるぞ。

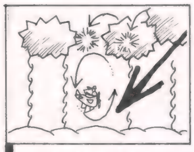
ずるずる㋠

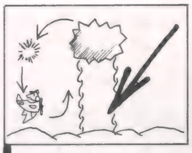
めざせ1周クリア編 6面前半

前半のポイントは、樹木の中から出現する撃ち返しありのいがぐりと、かたい大ざるだ。

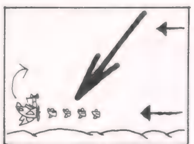
いがぐりを撃つことをポイントにして上下に動くようにするのがコツ。

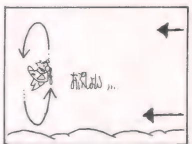
そして重要なのが、3つ使うびっぐの使いどころである。それを覚えよう。


次の大ざる2頭のあと、いがぐりがでるので上へいき、すぐまた大ざるが1頭でるので、下へもどる。忙しいのだ。

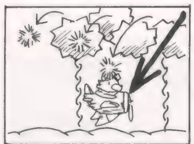

上の樹木の中からいがぐり。でると同時に撃ち、撃ち返しをよける。すぐ下へいき、右上からの大ざる2頭を少しずつ動いて倒す。

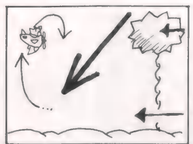
ザコが上下に分かれて現れる。おぷしょんを上下に張りつつ上下に動いて倒していこう。

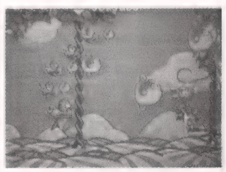


3度目の大ざる地帯へ。まず大ざるが1頭。そのあといがぐりが連発でくる。続いて残りの大ざるがでる。2頭目でびっぐ使用。これで2発目!

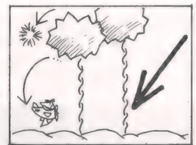


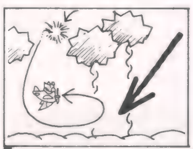
最後の1頭がおぷしょんを出す。引き続きザコが出続けるので後ろで撃とう。

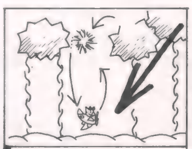

どわーっといがぐりがくる。一応撃ちにくいが、同時に大ざるもくる。2頭目の大ざるが着地するとき、びっぐを使う。1発目!


まず大ざるが1頭くる。下で待つ。ザコも引き続き出続けるので、その弾に注意せよ。

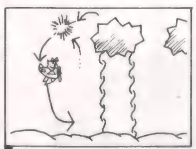
とにかくザコがでる。上下に分かれてでるので、多少上下に動くこと。


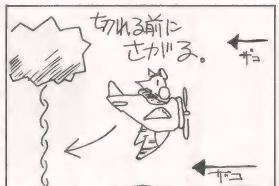

そのあといがぐりが1コでて、アイテムつおいを持った大ざるが1頭とつづく。とりあえずここまでびっぐを使わずにこられるように。


さらにいがぐり1発に大ざるが1頭くる。この大ざる、つおいを出すぞ。


そしていがぐり1発のあとすぐ大ざるが2頭くるぞ。きちんといがぐりを撃つようにしよう。

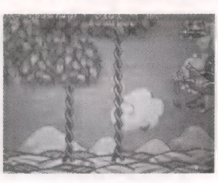
大きく動かず、少しずつ動いて、追い込まれないようにしよう。大ざるが2頭くる。

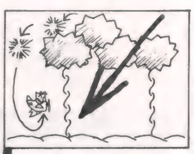


まずいがぐりが1発くる。この大ざる地帯はびっぐなしで抜けるので、弾の誘導をしっかりやりながら動こう。

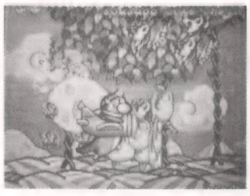
大ざるを消せたら後ろへ。前からはザコがでてくるので注意しよう。


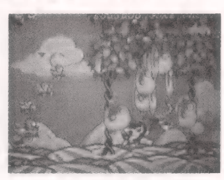
続いて大ざるが5頭にいがぐりもでる。びっぐ中なのでとにかく体当たりしよう。


敵が出ないので思いっきり稼げる。そうねえ80万点は軽くいくだろう。右下で稼ぐぞ!


前に張りつくことにより、いのししを速攻で倒す(画面外へ出す)ことができる。と同時になぜかこのあと敵が出なくなる現象が起こるのだ!



重要なポイントへ!大ざるが5頭続けてでる。この5頭のうち、最初の1頭が着地したらそこでびっぐ!急いで前へ張りつきにいく。

まず大ざる1頭のあといがぐり1発。なんとかここをびっぐなしで切り抜ける。


中ボス前の重要ポイント。この大ざる地帯でびっぐを使うのだが、タイミングよく使うと中ボス前で超稼ぎできる状態になるのだ。


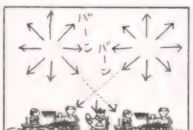
次の大ざるまでの間、またザコがでる。上下に動いて倒していこう。


6面中ボス

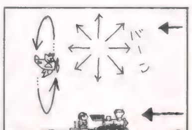
ザコに加えて3面ででてくる機関車が3両!

中ボスのくせに気合が入っているのでこちらも気合を入れていかないとね。

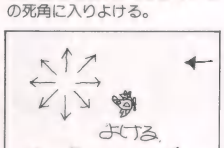
どのすいか弾をよけ、撃ってよけるかを覚えることで、安全に抜けられるようにする。

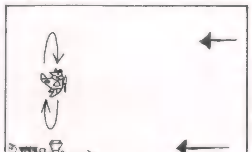


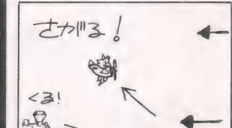
3発目は同時に2発でる。これが破裂するとき、前からザコがこないので機関車の間に入り、弾をよける。



2発目のすいかは自分で撃つ。なるべく後ろにさがり、いつ破裂するかわからなくなるような乱射はしないようにすること。

ザコを撃ちつつ機関車の出すすいかに注意。1発目は自爆させる。8方向に弾がでるので、その死角に入りよける。


前からザコ、左下からは中ボス登場。とりあえず中央近辺でザコを撃っていよう。


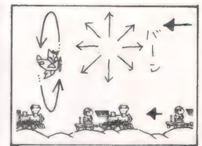
85万点ほど稼いだら後ろへさがろう。そうしないと、上下からくるザコにぶつかるのでね。そして中ボス地帯へ。


6面後半

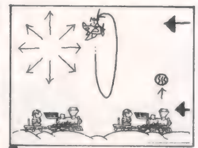
さあ難関の後半だ！　ぴっぐが山のようにあればものすごくいいんだけど（あたり前か）残り4発しかない。どう抜けるか…。

そう、ぴっぐを節約するのだ。腕に自信がないとノーミスで抜けるのは不可能かも。

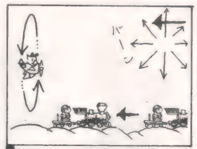
でもここでなんとかするのがゲーメストの攻略だぞ。がんばろうぜ！



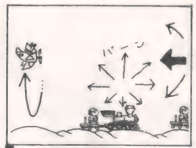
4発目はザコもでているので、後ろにさがって、破裂しても大丈夫なように死角に入っていること。



ちょっときついのが5発目。前からザコを速攻で倒さないと、3両目が出すいかの破裂から距離をとれなくなるぞ。すぐ6発目もでる。



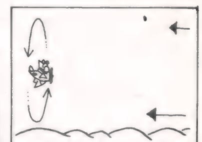
5発目のあとすぐでるのが6発目。急いでさがって死角に入るようにすること。



最後になる7発目。これがでるとき、前からいのししがくる。このいのししからザコがボコボコでるので、弾に気をつけ撃ち込んで消そう。

そしてひとやすみ。右下である程度稼いでから花をとりにいこう。花を8コ取ってなんとか4発以上のぴっぐを確保しよう。



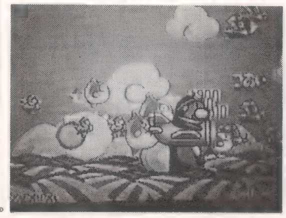


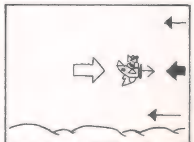
さあ後半だ。いつものように上下に分かれたザコが登場。逃さず撃ち、次の展開を待とう。

右下からは戦車の炎が、そして中央にはいのししがでる。あまり上にはいかずに、いのししからでるザコ中心に撃つ。炎を上に向かせるな。



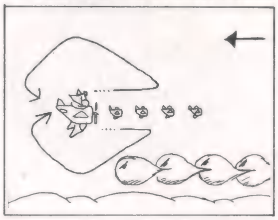
完全に戦車がでたところでぴっぐ使用。いのししの戦車をここで壊す。体当たりしよう。

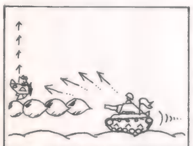




ぴっぐが切れそうになったら、ややさがり、ザコを撃ち、次のいのししを待つ。出たら速攻で撃ち込み、画面外へ出してしまおう。つおいを出すぞ。

ザコが出る中、右下から炎が。炎が上にこないようにあまり上へいかないようにすること。



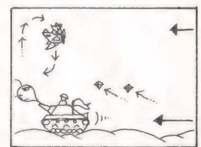


戦車登場！ここでぴっぐを使いたいのだが節約。ここが一番つらいのだ。炎はいいのだが弾が問題。一番後ろで少しずつ上へ逃げる。これだ！

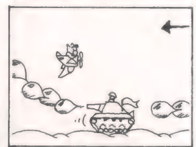
6面ボス

ここまでこられて、ぴっぐが3発残っていればバッチリ！もう勝ったも同然だ。ハーフトラックに重なってぴっぐを3発使えば大丈夫なのだ。

さあもうひと息だ。がんばろう！



ザコからの弾もライバルになる。次の戦車が現れるまで、少しずつ動き弾の間を抜ける。



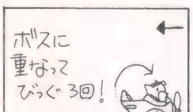
もう1台の戦車の炎が見えてきたらこっちのもの。ようやくここでぴっぐ使用だ！下へいき、2台の戦車を壊しにいこう。

どわーっと撃ち込もう。ぴっぐが切れる前に戦車を壊せればもうけもの。さあ6面のボスだ。



前方からのザコに注意（特に弾にね）。ボスがでたらすぐぴっぐ使用！本体のあるまじろに重なるようにして撃ち込む。





あるまじろは後方にとんでいっている。ぴっぐ中であるがそのまま動かず、切れたらすぐまたぴっぐを使用する。とにかく撃ち込む。

稼げ！稼げ！稼げ！ 1面

1面で300万点を狙うのが目的だ。

いきなり1面で300万点というのも想像を絶するが、わかってしまうと、あとは運（レバー操作にかかっているんでね）次第。1日やってても2面へ行けないなんてことも起こるようになるのがこの攻略の弱点だが、やるしかないのだ。

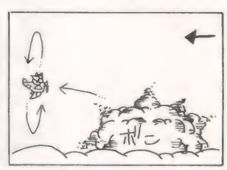
ストレス溜まるぞお〜っ！

稼ぎの中心は、前に張りつくことと、バナナを取らないこと。がんばろう。

2回のぴっぐが切れたらまたぴっぐ。3発目のぴっぐだ！3発連続で使用することで安全に抜けられるのだ。

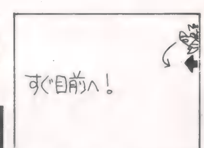


3発使えば、ど〜〜ん!!ぴっぐが切れるのですぐ後ろへさがり、前からの残りのザコを処理しよう。



クリア!!ご苦労さまでした。6面はノーミスで抜けることにものすごく意味があるような気がするのは私だけだろうか。





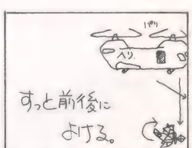
5匹のザコ編隊を右上で稼ぎつつよけたら、いのししがくるので、でたらすぐ正面へ入り、画面前へ押し込んでいって壊す。

コン、コン、コン、グイとレバーを動かして押し込むと死なない。これは次のいのししだ。やや下だぞ。

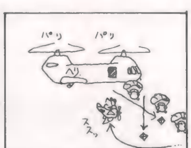


前に張りついたままいるためには、この2匹の前のザコをおぶしょんで倒すしかない。すごくシビアなので、捨てゲームを超増えするところだ。

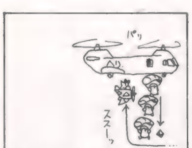




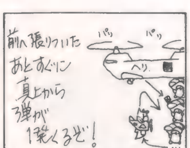
さあ中ボス。稼ぐぞお！まず右下へ。真上から弾が来たら、サッと前後に動き、よける。



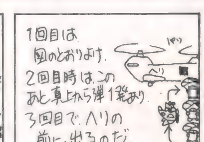
上にザコが来たらそれの下を抜け、ザコの後ろへまわり、一番上のザコを倒して前へ張りつく。



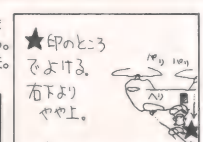
真上の弾が後ろを通る前に後ろへ（ザコの下をかすめて）上へいき、ザコを倒し前へつく。



後ろギリギリ弾が抜けたらザコの下を通って後ろへまわり、右斜め下への弾といっしょに前へ。真上からくる弾を右下でサッとよける。

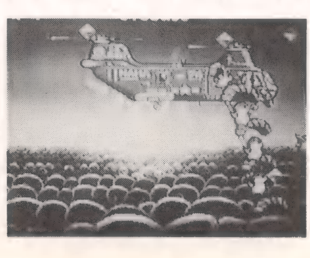


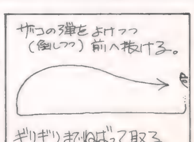
上にザコがきたら後ろを通り上へ。一番上のザコを倒し前へ張りつき、しばらく右下へ。



ギリギリ（右斜め下への弾を少し上へよけ、真上から弾がくるまで）まで待ったらぴっぐを使う。そしてハッチからでるザコを3匹倒したら中央へ。

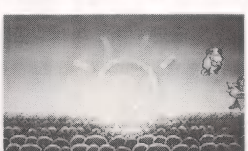
ぴっぐが切れると身体半分画面外に出したまま右下が安全になるまで、弾の死角でよける。右下へいけたらあとはひとやすみまで大丈夫。



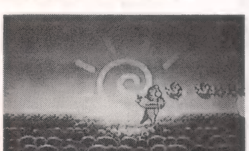


花の取り方だ。図のラインを通れば、ギリギリで花が取れるし、前からのザコの弾にあたらず、前へつける。

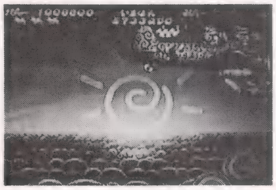
エテ公は無視。少ししたらさがるぞ。

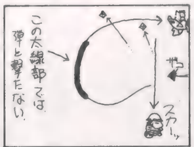


このあたりでこのようにおぶしょんを張れば弾を撃たれずに倒せる。ザコの編隊をここで2回倒す。



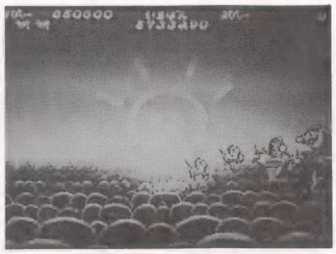
1面ボスへ。まずこの高さで、ギリギリまで待つ。

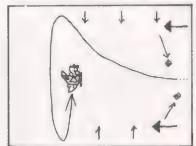




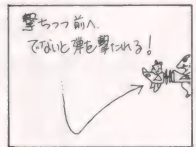
ザコがでるのと同時に、エテ公が上からくる。図のラインのように動き、エテ公が中央を通過するときだけ撃たないようにすれば、バナナは取らない。

かえるを倒したら前へ。

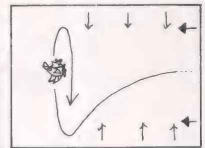




アイテムを取ったら上下にでるザコが相手。上下に計3匹でたところで後ろへ。またかえるが上下にでるので後ろで上下に動き倒す。

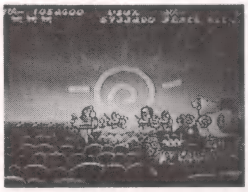


かえるが消えたら急いで前へ。いのししがでる。最初のやつと同じ感じで、接近して撃ち込み、押し出す。

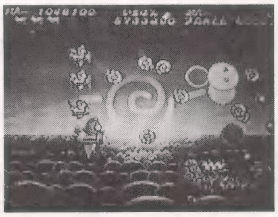


ほんの0.5秒ほど張りついたらすぐさがり、上下からのかえるを上下に動いて倒す。かえるからの弾に気をつけよう。

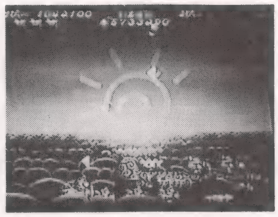
爆雷が途切れたら、この高さでおぷしょんを横に広げ、次の斜め上にいくための弾の壁をつくる。



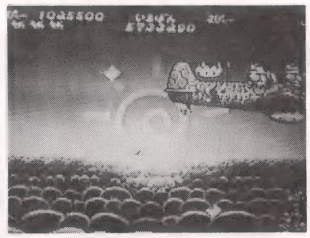
この位置で上下に動き、爆雷をすべて撃つようにする。ボスにあてるなよ。



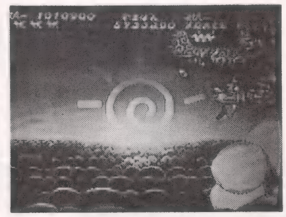
ギリギリまで右下にいる。頭がかするぐらいまでボスを下へこさせる。



爆風が消える前に右下へ。



一番前での爆弾だけサッと前後によける。下すぎると爆風にあたるので注意しよう。



制限撃ちで フルーツボーナス 2面

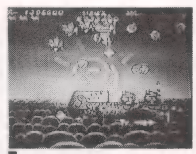
この面の稼ぎの中心は、中ボスでの稼ぎと、ボスでの超稼ぎに加え、なまけものを1発だけ当て、フルーツを出さないようにすること。

とにかく苦労するのがこのなまけものだ。中ボス手前のなまけものは撃ってもなんとかよけられるが、そのほかは、くじらや、しゃちにふりまわされるので、出さないほうがいい。2匹ずつ1発で海に落下させると楽に進めるので、やってみてください。

フルーツボーナスを無視した場合は、600万点を目標に。フルーツボーナスを狙う人は、軽く650万点を狙ってくださいね。

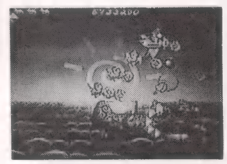
このパターンでやれば、だいたい305万点ぐらいはでるはずだ。

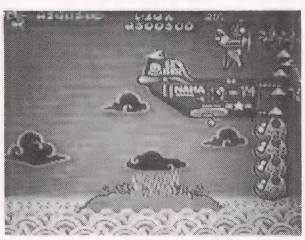
捨てゲームバリバリでやれる方は、310万点以上を狙ってみよう。



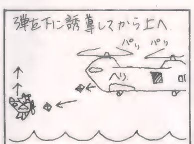
もしバナナがそのライン上にあるときは、このように一回上へ抜けてから前へいこう。しかし、斜め左上と上への弾に気をつけよう。

びゃ〜〜と斜め右上へ。このライン上にバナナがないときは、こうやって抜け、前へ抜ける。もちろん編隊を撃ちつつだ。稼ぎのためにね。

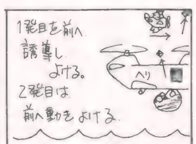




前の2コマの動きを、なまけものが4頭になるまで続ける。4頭での右上のよけが終わったらヘリを撃ち中ボスを倒そう。そしてひとやすみへ。

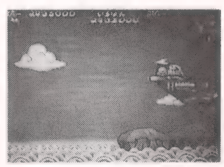


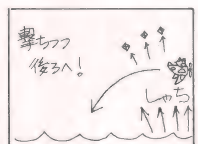
図のように動き（3回）、ヘリの弾となまけものの弾をよける。ヘリの弾が途切れたらまた右上へ。



初めは2頭のなまけものがぶらさがっている。4発撃ってくるので、2、4発目を少し後ろに動き誘導し、稼ぐ。ヘリの弾がでる頃後ろにさがる。

中ボス。最初にでてくるとき、弾は撃たないこと。しばらくは撃たずに稼ぎに専念します。まず右上へつき、中ボスを待つ。



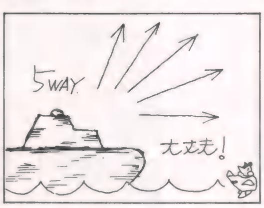


高速しゃちのよけ方も少し。やや中央前で待ち、ラインのように動くとかなり楽によけられます。

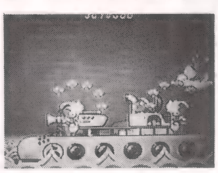
なまけものは前述のとおり海に落下させてください。問題はいのしし。でる前の少しの間、前に張りついてみましょう。

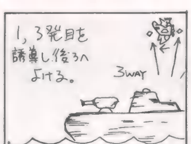


浮上したらすぐバラまき。右下にいると当たらない。



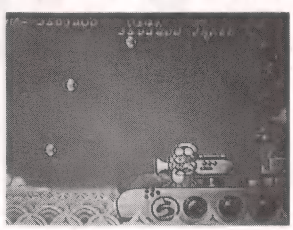
前後によけたあと、この高さに降りバラまく弾をよける。下半身をかすめるような感じがいいだろう。ボスは潜っていく。

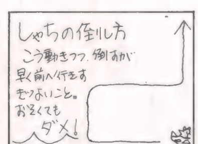




中央のらっこが4発撃ってくる。2、4発目を後ろによける。弾が速いので、あまりさがるともどれなくなるぞ。

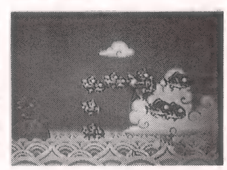
潜水艦浮上。まずこの攻撃。右上で大丈夫。





少しずつ動き、最後の1頭を倒す頃にはもう前へ張りついているようにする。あまり上だとしゃちに弾がとどかなくなるので高さに気をつけよう。

一気にとんでボスへ。音楽がボスの曲になったら図のように動き、右上へいく。



2面のボスの倒し方なのだが、前記のパターンだとダメージを与えていない。これだとボスの点数が入らない。ではどうするか。

そう、びっぐを使うのだ。使い方は簡単。単にダメージを与えればいいので、前に張りついたまま使うのだ。

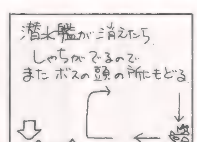
これで、ボスの点数がまること入るのだ。うーし！

もっともっと細かくやりたいのだが、そうもいえないので、重要になるところを書いてみた。

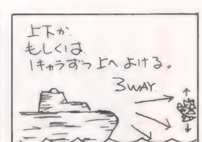
先に進むための6面攻略、そして稼ぎ入門のための1、2面攻略でしたが、いかがだったかな？

次回の予定は、7、8面へ進行に加え、3、4面の稼ぎを載せたいと思っているんだけどページがとれるか不安。

読者の方々の熱き声にこたえるためさらなる努力をしたいと思っとりますので、今後もよろしく！



そして最初へ。あまり稼いでいるとしゃちにぶつかるので気をつけること。



次は中央のらっこが4発撃ってくるので、その2、4発目を上下に動きかわす。このあとまたバラまかれるので、右下でよけよう。

開発スタッフによる特別対戦攻略

餓狼伝説

今、明かされる奥義の数々。開発スタッフが伝説を解き放つ。対戦の究極技から点数かせぎまで、秘密のベールが剝がされようとしている。覚悟して見よ！

SNK No.1ゲーマー：散太郎、券次郎

対戦技紹介の前に…おさらい！必殺技の出し方

「餓狼伝説」は、他の格闘ゲームに比べ、必殺技のコマンド入力の判定はかなりシビアです。どうしても技を出せない人のために、また、これから紹介する対戦技の基本を押さえるため、必殺技の基本を出す方法を復習します（操作方法は右向きの場合・3月号を参照）。



▼テリー・ボガード

バーンナックル

レバーを回しすぎないこと。技が入らず、ジャンプします。必ず↓でレバーを止めて、Aボタンを押すこと。



バーンナックル。技の入れ方の基本はこの技で覚えよう。

ライジングタックル

レバー↓に少しためて、Aボタンを先に押すぐらいの気持ちで、↑と同時に入力。

クラックシュート

4月号で紹介された通りの方法で出ます。

パワーウェイブ

操作はバーンナックルの逆。バーンナックルが出せれば、パワーウェイブも出る、はず…。



▼アンディ・ボガード

斬影拳

↙に入れ、Aボタンを先に押す感じで↗にレバーを入れます。ジャンプしたら、ボタンのタイミングが遅い。

昇龍弾

↘を意識してレバーのコマンドを入力。これもジャンプしたら、ボタンのタイミングが遅いということ。

空破弾

↙に少しためて、↗と同時にBボタン。しっかりためた後、上のほうに回すと出やすくなります。



空破弾。タイミングが難しい。

飛翔拳

テリーのバーンナックルと同じ方法です。

▼ジョー・ヒガシ

スラッシュキック

↙から、少し上側を回るような気持ちでレバーを入力。ジャンプしたら、ボタンを押すタイミングが遅いという事。

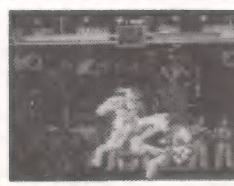
爆裂拳

この技が出ないのは連打力が足りない、ということ。なお、しゃがんでいても出せる技。

タイガーキック

アンディの昇龍弾と同じように、↘を意識して操作すること。→に入力した時、Bボタンを押し、そのまま↗に持っていくタイミングで。





タイガーキック。昇龍弾がだせるなら簡単。

ハリケーンアッパー

後半の↓、↘、→を意識して操作すると出やすい。コマンドがたくさんあるが、素早く行うこと。

▼幻の超必殺技!! ジャンプシリーズ

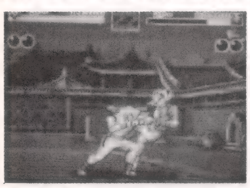
普通に必殺技を出すだけではなく、ジャンプ中に必殺技のコマンドを入力すると、その時点で必殺技を出すことができます。「ため」を必要とする必殺技や、テリーのバーンナックル、パワーウェイブは出



ジャンプ中に斬影拳のレバー操作。アンディは後ろにバク転。



着地した瞬間に斬影拳で走り込む。



見事命中。「着地してから斬影拳のコマンド入力」より速い。

すことはできませんが、アンディの斬影拳、ジョー・ヒガシのタイガーキック、スラッシュキックは可能です。
これらのジャンプ必殺技を極めれば、対戦ではかなり有効な技となります。
では、各キャラクターの使用できる対戦用必殺技を紹介します。

▼オールラウンドプレイヤー テリー・ボガード編

バーンナックル→パワーウェイブ

4月号で紹介済みの方法。バーンナックルとパワーウェイブを交互に撃ちます。相手の動きを封じてダメージを与える初心者向け「ハメ技」。

バーンナックル投げ

相手にバーンナックルをガードさせて、その隙に投げる技。しゃがみパンチで、バーンナックルはあっけなくかわされるので、あまり役には立ちませんが。

通過パワーウェイブ

一度相手を転ばせ、起き上がる所にパワーウェイブを浴びせます。


通過しきる瞬間にダメージ。

ジョー・ヒガシなどは、全くガードできないままダメージを受けまくるでしょう。

クラックシュート投げ

始まりと同時にクラックシュートを出します。クラックシュートはスピードが速いので、相手に当たらなくても一気に間合いを詰め、相手をそのまま投げることができます。
クラックシュートもかわされやすい技なので、距離が開いていて、お互いに相手の出方を見ている時、いきなり仕掛けるのが良いようです。

テリースペシャル

対戦ではあまり役立ちませんが、決まればとても気持ちが良いので、みんなで練習しましょう。
ぼーっと立っている相手に飛び蹴り→足払い→クラックシュートを立て続けに浴びせます。この後、投げることができれば4段打ちで、相手は地に倒れることになります。

▼テリーまとめ 爽快感を追求するなら…

テリーを対戦で使う時、一番威力を発揮するのは、後ろジャンプ蹴り。うまく使えば、他の2人の必殺技はすべて止めることができるでしょう。
テリーは待ってもよし、攻撃してもよしで、オールラウンドなプレイヤーとなっています。バーンナックルで敵を倒した時の爽快感は、テリーならではの醍醐味といえるでしょう。


アンディをパーフェクトで攻略。

▼使いやすさはピカイチ アンディ・ボガード編

斬影拳押し

文字通り、始まりと同時に斬影拳で押しまくる技。
時々、「ジャンプ斬影拳」を混ぜると相手はガードを解き、さらに速く勝負がつくようです。
使いでの良い斬影拳ですが、返されやすいのが欠点ですので、相手のタイミングをうまく崩しながら押すのがコツ。

先出し飛翔拳

しゃがんでAボタンを連打し、パンチを打っている間に飛翔拳のコマンドを入力すると、先に飛翔拳の波動が出て、後でアクションが入ります。


しゃがみパンチ。このアクションの時にコマンドを入力。


すると、飛翔拳の波動が先に出て…。


後からアクション。

非常に出しにくいし、あまり役に立ちません。ただ、相手が無防備に近づいて来た時などは有効です。
話のタネに挑戦してみるのも一興?

▼アンディまとめ 究極の必殺技・斬影拳

アンディの場合、とりあえず斬影拳を出せるようになれば、とても強くなります。また、しゃがみパンチが強く、テリーの足払いよりも当たり判定は長くなっています。
この2つの組み合わせで、初心者プレイヤーのテリーなどは、なす術もなく敗れ去るでしょう。
あと、斬影拳は、間合いが離れていると、ジョーの周り蹴りや、テリーの足払い・後ろジャンプ蹴りなどで返されてしまうので気をつけること。

▼破壊力は3人中最高のパワー ジョー・ヒガシ編

スライディング投げ

相手にスライディングを当て、そのまま投げてしまう技。相手がスライディングをガードすれば、ほぼ確実に投げが決まります。

タイガーダンス

タイガーキックを相手にガードさせ、そのまま投げてしまう技。相手の起き上がりざまに仕掛けると決まりやすい。
間合いによっては投げ返される時もありますが、ほとんどの場合は、抵抗されることなく倒すことができます。


懐に飛び込んだところで投げ飛ばす。

▼ジョーまとめ 攻撃は最大の防御なり

ジョーにこざかしい技は必要ありません。どんどん必殺技を出して相手を惑わし、一瞬の隙をついて投げを狙います。
ただ、ジョーは起き上がりがとても弱くなっています。
テリーが相手で、転がされた上にパワーウェイブを撃たれた時、無理にガードしようとせずに、後ろジャンプで逃げるほうが得策です。


スラッシュキックをガードするアンディ。

また、アンディの飛翔拳はスライディングで避けることができます。
あと、ジョーは回し蹴りが有効です。近い間合いなら、回し蹴りで牽制しながら闘うといいでしょう。
とにかくジャンプシリーズを多用し、相手に攻撃の隙を与えないこと。ジョーは防御した時が負けと思うぐらい、攻めに徹したほうがいいキャラです。

▼かせぎ ワンポイントアドバイス

3人のキャラクターのうち、一番稼ぎやすいのはジョー・ヒガシ。爆裂拳を使用します。
この場合、1発千点、一回につき最高9000点入ります。
相手を右端、あるいは左端に投げ、爆裂拳を連打します。
狙いやすいのはダック・キングとマイケル・マックス。順番は関係ないようです。


マイケルを端に追い詰め、爆裂拳を連打。

また、ダブルノックアウトでドローゲームに持ち込む方法もあります。その場合、相手と自分の体力を減らし、時間切れまで待つか、同時に技を受けて倒れます。
ただ、ドローゲームに持ち込める確率はかなり低めです。
ちなみにドローゲームの限界は10回、安全ラインは8回となっています。それ以上になると、闘う意志はなしと見なされ、強制的にゲームオーバーとなってしまいます。

開発ウラ話

●企画の原案がまとまり、さあ走りだすぞ、という時に発売されたのがあの「ストII」。あまりにも似すぎていたため、変更を余儀なくされてしまいました。
スモウ取りはマイケル・マックスに変わり、奥行きも追加され、今の「餓狼」ができあがったのです。
良くも悪くも影響を受けてしまったわけですね。

●開発バージョンの、協力プレイで出来たのが「羽交い絞め」。一人が敵を羽交い絞めにし、もう一人がタコ殴りにするというもので、とても気持ちいいけど、敵がかわいそうな技でした。諸事情によりマスクバージョンではなくなった、秘密の技です。

3位以下に明日はない!!

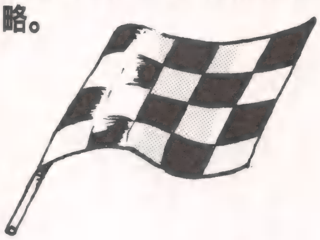
文：ヒエ太郎

めざせワールドチャンピオン

'92年シーズンも始まったF-1グランプリ。このゲームは、予選が大切。はっきり言ってポールポジションを取ってブッちぎれば楽勝なのだ。

また逆に、予選グリッドが悪いと絶望とも言える本選が待っている。コースにもよるのだが、予選グリッド5位から下はちょっとヤバイ。スタート直後は数台抜けるが次の瞬間うしろからガツンガツン突っつかれてしまうのだ。そうならないためにも予選を集中的に走り込んで、ひとつでも上のグリッドにいれるように走りこもう。

ワールドチャンピオン目指して突っぱしれ。真の敵は周回遅れの車だ！ポールtoウインで1位を勝ちとれ！今月はAコース攻略。



F-1 GRAND PRIX

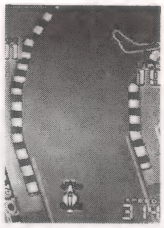
ラウンド 1



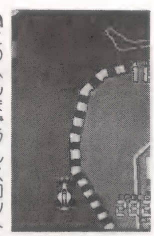
さすがに一番カーブのゆるいコースだけあって、ブレーキは使う必要ないし、最終コーナー以外はフルスロットルで曲がることができる。

基本的にアウトインアウトでOK。最終コーナーはアウト一杯で待ち、右に曲がりつつコーナーの中心あたりでアクセルボタン連打して抜ける。

簡単とはいってもミスをすると予選2～3位にすぐ落ちてしまうのだ。しかし、敵車のスピードも遅いし本選での巻き返しは十分可能なのであきらめはいけない。



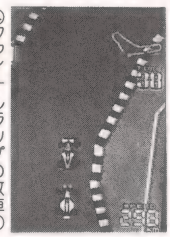
①レバーを小きざみに入れてアウトインアウトで曲がる。



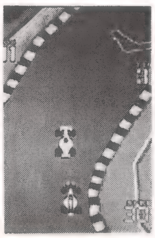
②このへんまでフルスロットルで曲がり、あとはアクセル連打。



③あとは全速で最終コーナーを立ち上がる。



④ファイナルラップの敵車①ブラバム。これがまた、人の通ろうとしているラインを走ってる…。



⑤最終周の敵車②フットワーク。とうせんぼジジイはどけい!!

ラウンド 2

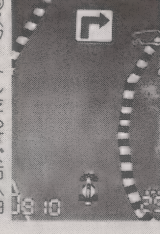
ホッケンハイム

ここも最終コーナー以外はフルスロットルで行く。予選開始直後（本選もそうだが）すぐ右へ曲がる。いきなりコースアウトしないようにしよう。

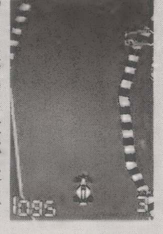
全4面というだけあって最初の関門はこのステージだ。

最後の、アジップカーブからオペルカーブまでの連続カーブがここのすべてと言っていいだろう。

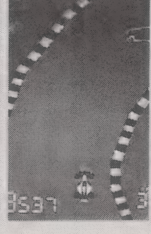
予選では最低3～5番グリッドに並べるように練習しよう。決勝ではポールが取れなかったら2位に入るように走ろう。勝てないときは確実にポイントを取りにいくのも大切。



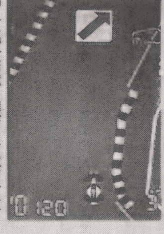
⑥スタートしたらすぐ右へ曲がる。



⑦ここはアウト一杯で走り、少し早めにインへ切り込む。



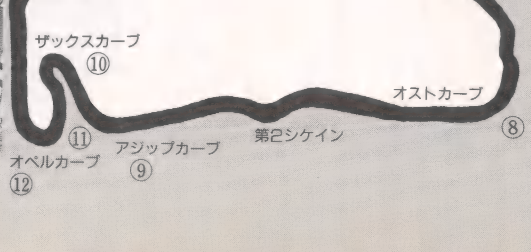
⑧⑦の直後の右。⑦よりはコースの曲がりは素直なほう。

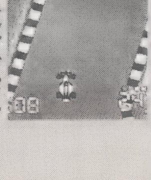


⑨一応全速で曲がれるが、不安ならアクセル連打で曲がるといい。

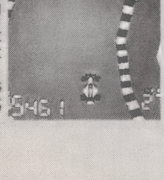


⑩このコース最大の難所。このくらいめりこむような感じでいく。





⑪フルブレーキングからインへアクセル一杯で進み…。



⑫もし曲がり切れなければアクセル連打で抜けよう。

2ステージよりかは少し楽である。スタート後すこししてからの右コーナーは心配なら、アクセル連打で切り抜ける。あとはピットヘアピンまでフルスロットル。
ピットヘアピンはアウトぎみに走ってアウトインアウトで進入。
予選では2～3位につけて1周目で1位を狙おう。
決勝では2位はほしいところだ。

ラウンド 3

ジル・ビルニューブ





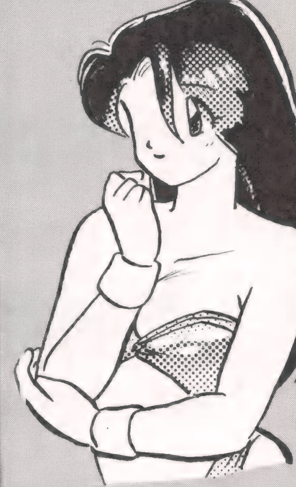

⑬スタート直後。この後右へのカーブがあるので、アウトぎりぎりで走行。


⑭あまりアウトへふくらむようなら、アクセルを離す時間を長めに。

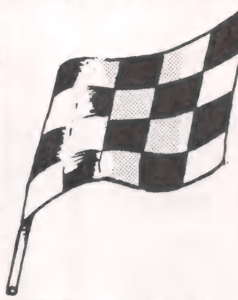

⑮ここも早めに切り込んでフルスロットル。


⑯アウト側で待ち、ここでフルブレーキ!!


⑰あとは全速で長いストレートを直線に走る。



ファイナルラウンド、だが実はコースを覚えるとモンツァ（ラウンド1）並みに走りやすいコースだと思う。
ここもポールトゥウインでブチ抜くのがやりやすいのだ。ブルックランズでフルブレーキング、最終のウッドコートまでは全開で立ち上がりつつ抜ける。フルブレーキングの後はずっと右、と覚えておけばいいだろう。
○予選目標グリッド＝1位
○決勝目標順位＝1位



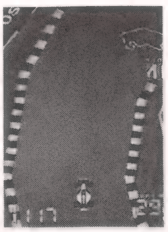
すべては予選だ!!

一応クリアまでやりこんで苦手なところがあったらフリーランで徹底して走りこんで良いライン取りを探してみよう。
とりあえずAコースでワールドチャンピオンをとるには1面から順に10点、6点、5点、10点＝31点で同点チャンプになれる。

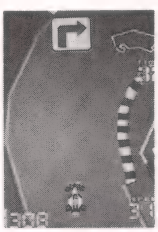
ラウンド 4

シルバーストーン

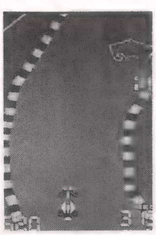



⑱2ステージ同様、スタートしたらすぐ右カーブ。

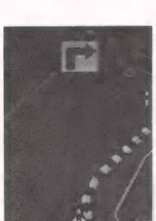

⑲右にグッ、と一気に切れ込むとフルアクセルで曲がれる。


⑳アクセル連打で右へ曲がってアウト側を走る。


㉑次は全速で曲がりきる。


㉒ここも全速だが、無理くさいときはアクセル連打で少し減速する。


㉓ここで一気にフルブレーキして…。


㉔あとは右へと曲がりくねるが、ずっとアクセル全開で通れる。

アフターサービス、詳しい説明も一切致しません。
ただ安いだけです。これが当社の方針です。

中古安売王 アップル

定休日 **日曜・祝日**

とにかくTELだ

「在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください」

電話受付 AM9時～PM12時 PM1時～PM6時

(在庫2,000枚)

¥5,000の基板とROM

31種類50枚在庫

- サイドポケット
- ゼビウス
- アーガス
- フラッシュポイント

¥7,000の基板とROM

15種類33枚在庫

- アタックス
- カプコンベースボール
- 飛翔鮫
- オーライル

¥10,000の基板とROM

9種類30枚在庫

- スーパーバレーボール
- XXミッション
- ドラゴンバスター
- ロボコップ

あなたのお電話お待ちしてます

中古18インチテーブル筐体
¥30,000(送料込み)


—清水店—

¥31,000以上の基板とROM

ストリートファイターIIダッシュ
ギャロップ
サンダークロス2
キャプテンコマンドー
SDガンダム
ファイナルファイト
ルナーク
サンダードラゴン
キングオブドラゴンズ
雷電
サンダーゾーン
ボンバーマン
ネオジオPCB
ゼクセクス
スーパーワールドスタジアム
ガンフロンティア
ハットトリックヒーロー
LD麻雀
スーパー㊭版
ハチャメチャファイターズ
ストリートファイターII
ワルキューレの伝説
スパイダーマン
D.D.クルー
ドリフトアウト
F1グランプリ
でたな!!ツインビー

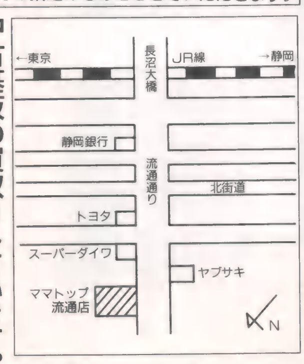
etc.

割引券をもらって得しちゃおう
(※基板1枚無料サービスでもOKです)
基板30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとさせていただきます。

〒420 静岡市東千代田1-7-8 (有)ママトップ内
TEL.054−263−2406(代)
FAX.054−263−4486

ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい!
静岡流通通り店
静岡駅南店・清水店
営業時間は全店共通
AM9時～PM12時
ゲームコーナーは
年中無休

中古基板の買取りしています。



通信販売をご利用ください。

資料御希望の方は62円切手2枚同封の上アップルGM係まで送ってください。

※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8 (有)ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427(有)ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引き換えの代引きシステムをご利用ください。

担当：栗原桃郎　助っ人：TM

ア・イ・ラ・ン・ド

今月のいっぱつ



↑（鳥取県　哲学五郎君㊥）★出口、なし!!

新風営法下 厳しい制約で苦闘中!

私は千葉県内でゲームコーナーを営む者です。3月号アイランド（今月のいっぱつ）で、新声社加藤博さんのビデオゲームに対する考え方を読ませて頂き、ビデオゲームに対してはまったく同感。私自身、時代の最先端・最前線で仕事をしているという誇りを持ってゲームにたずさわっているつもりです。

しかし、〝Aさんの考え方には誤解があると考えます〟の一節は誤解の誤解だと思いペンをとりました。

㋘屋宅配便に対して、そのイベントを手伝うことが（実は㋘屋宅配便はゲームセンターさんのイベントを手伝うつもりでいるのですが…㊢）不必要で射倖心をそそりダメだと言っているんじゃないと思うのです。

全国各地でゲームセンターを営業なさっている人達はメーカー系列・個人を問わず新風営法施行以来、ひとまとめにできない——立地条件、各地の県浄化条例のもとで営業なさっていると思います。

この枠外になるのは新風営法で指定される機種以外で構成されていて、新風営法に指定される射倖心をそそる機種がゲームコーナーの総面積の1割以内なら何ら規制を受けません。

ちなみに、ビデオゲームのうち得点が表示されるものはすべて法律の見解からすれば射倖心をそそる機種らしいのです。

私の営むゲームコーナーは流通ビル内にある新風営法第8号店の指定を受ける店です。開店して4年目になりますが、営業許可がおりるまでは約1年半の時間がかかり、やっと許可がおり、いざ開店の時も宣伝広告はいっさいダメでした。ましてやイベント等はとんでもない話でした。

開店当初はゲーム機の音の問題、16歳未満の夜6時以降の立ち入りの問題、照明の明るさの問題など色々な問題をかかえていました。

売上・インカムからいえば音も大きい方がいいし、照明が反射して見にくい画面よりもすこし照明を暗くしても見やすくやりやすい方がよいのです。他業種の色々な店が販売促進に努力しているようにイベントを組んで集客する方がいいにきまっています。しかし我々、少なくとも私の店では、新風営法第8号指定店ではそのどれもかないません。

こういった問題には私自身店に来て下さる皆様と一緒に考えてきたつもりですが、法律には勝てず、何ひとつお客様の要望に応えられていないと反省する事ばかりです。

また、特に地方の場合、近くに学校・病院等があれば、ゲームセンター開設の許可がでないし、テナントとしてあいている物件でもオーナーにあって話をすると、ゲームセンターには貸したくないというのも多々あります。

資金の問題も困難。風営関連事業には公共の機関はもちろん銀行などの融資は受けられません（少なくとも非常にむずかしい）。

というように、新風営法という法律の網をかぶせられている以上、新風営法の法令解釈、各地域（行政機関）の見解の違い、県・府・市の浄化条例も考慮に入れて意見を交換すべきだと思うのですが、いかがでしょうか。

（千葉県　D・B店主）

がぶりよりゲーマー人生



キャプテン・コマンドーでキャプテンファイヤーを連発をしていたら、背後にいた3人の子供が炎が出るのに合わせてダルシムの物真似をしはじめた。

ヨガ・フレイム
ヨガ・フレイム

うあああああ——!!あまりにそっくりで、その、恐しいこと……!!

（群馬県　M・S君）



→（岐阜県　初描き、即ボツ藤井あおさん）
★いっきなり脈絡ないんだけども、岐阜の阜の字ってほかに使われてるとこ見たことない。

激突!!地獄のデスレース'91

☆その日、私はウイニングラン'91をやるべく佐賀市内の某デパート屋上へ出向きました。ちょうど開いていた2台のWRの1台にコインを入れたその時、うしろから超ヤンキーな兄ちゃんアーンド前髪の色を抜いた姉ちゃんが近づいてきたのです。

「うぎゃア！俺はヤンキーとバ○なOLが大ッ嫌いなんだよォ!!UFOキャッチャーにいきやがれー！ヒー！」などと思っているうちに、彼らはもう1台のWRのほうへ。

「おー、こがんと俺得意っちゃん。楽勝楽勝」

私の全身から血の気がひきました。気分はそれこそ黒ベンツにバトルを挑むスズキアルト。うっかりぶつけたらなにをされるやら、ましてや勝ってしまうなんて(笑)!!

果たして兄ちゃんはレースにエントリーし、ゲームが始まりました。彼女連れ（おそらく）である以上、兄ちゃんも恥はかけないでしょう。

「あーあ不幸だよ」としか思っていなかったその時!!先行していた兄ちゃんのレイトンハウスがコンピューターカー(笑)にひっかかってコースアウトしてしまったのです。

「あ——っ!!」脱色ねーちゃんが叫ぶ。並ぶギャラリー。ギャラリーに弱い私はアブラアセながしてその横を通りすぎる。「あー横んとに抜かれたー!!」ねーちゃんがまた叫ぶ。

「ガン！」今度はコース脇のフェンスにぶつかってる。「あーくそまっすぐ走れーん!!」兄ちゃんが重低音の効いた声で叫ぶ。

こんなことが何回かくりかえされて、私はファイナルラップに突入しました。前方にあるのは…「ま、まさかな…」冬というのに汗がたらたら出てきました。「うっギャア！レイトンだァ——ッ!!」横にいる姉ちゃんは「なあーん、なんが『楽勝』ねー」などと言っている——ッ!!彼のメンツは丸ツブレだーッ！素早くサイフをコートの隠しポケットに移し、ゴール即ダッシュの体勢をととのえる。

「くう〜っ俺はただWR'91のタイムアタックしたかっただけなのにィィ!!」頭に血が上り、涙も出てくる。私が横を通ろうとする少し前にレイトンハウスは急発進、私はそのままゴールしました。

「こがんとはゲームやけん、どがんでんよかさい。つまらんしー」「なんば負けおしみ言いよっとねー」

なにやら騒いでいる彼らを後に、私はモーゼンとダッシュを開始したのです。いやホント、あの時は本気で恐ろしかったです。エエ。

P.S.関係ないんですが、私の母がSSTに転んでしまい、知らぬ間にテープやCDが増えてて困惑してます（本当はCD代が浮いて超助かる）。

（佐賀県　たきがわりつか君）

★うーむサスペンスフルなお便りですね。そのせいかは知らないが4台の青いヤンキーセリカに街中追い回されるという悪夢を見てしまったぞ（本当）。どーしてくれんの。（当）



←（大阪府　樹弘君）
★し、しまった東の絵が全然ないっ!!

餓狼の部屋

問題：このゲームに「NEO-GEO」の字はいくつ出るでしょう？

★みなさんこんばんわ、毎度おなじみ「餓狼の部屋」ですよー。えっなじんでねーって。こりゃまいったね。とりあえずみょおーに多い餓狼関係のお手紙をまとめて紹介してしまうわけなんだなーこれが。

☆このGAMEはいい、燃えるぜ!!とあるゲームによく似てるといわれてはいるが、私としてはこちらの方が好きだ。骨法、ムエタイといった今までプレイヤーキャラになかった格闘技を使っているし、必殺技が超かっこいいんだよな（でもムエタイに投げなんてないハズ…）。STORYやキャラもいいよなー。餓狼は対戦、協力プレイが燃えるぞ。

私はムエタイが好きなので当然東丈だが、親友のアンディー強し!!〝斬影拳地獄〟が怖い。

（兵庫県　ひとりごと君）

おっさんたちに連れていかれるテリーの顔は、ナンチャンに激似だ…。

（埼玉県　深夜反抗隊員X君）

「**私**はこれでNEO-GEOを買おうと思いました」

私はテリーだとムズい！…が、私はテリーがいい。あと、ギースのセリフも好きだな。

（三重県　NYS君）

これはっ!?と思うほどストIIに似ている。が、本質が決定的に違う。その本質と

恒例!!読者が選ぶ（裏）ゲーメスト大賞

♨「それは禁句です」賞

ジャカジャカジャジャン!!

①ボレンチ（セガ）

②ブロックパラダイス（アルファ／SNK）

③ダンクスター（SAMMY）

●いきなり強力である。カラーで紹介までしたのに…。急降下爆撃隊？言ってはならん。

♨怪しさ爆発賞

ゴオオオオオオ!!

①阿修羅ブラスター（?）

②スカイスマッシャー（日本システム）

③STG（アテナ）

●阿修羅のインストカードが凄い。白黒で英語である。スカイスマッシャーのBGMはつくづく聞きあきた。長時間プレイの最大のライバルは実はこのBGMだったりする。（あのーガルフストームを忘れてませんかってば。（栗））

♨超速攻で消滅賞

ヒュヒュヒュヒュヒュン!!

①ファンタズム（ジャレコ）

②Sバーガータイム（デコ）

③アクロバットミッション（UPL）

●地域差もあるが、どれも3日たらずでオサラバ!!ほかにも覇沙夢やローラーゲームズも候補に上がっていた。（Rサンダー2も早かったねえ…今MD版やってる。（栗））

♨地方では見たことないぞ賞

ズゴゴゴゴゴゴン!!

①モザイク（富貴商貴）

②アグレス（パルコシステム）

③ドライバーズアイ（ナムコ）

●ななんだモザイクって？桜樹ルイか（オイオイ）？でも

つっこみ三昧（ざんまい）

⬅この指が指パッチンに見える

☞ゲームに疲れたら「カジノフォーリー」を読もー。バクコールよりきてます。
（奈良県　松本和久君）

⬆うぉう渋いねー。ちなみに環太平洋一の毒入りお笑い雑誌とゆー。その手マニア向けね。

☞「おい、アイランド見ようぜ」「おう、つっこみみみって面白いがぞ」「へっ!?」
（高知県　空くりフォンス君㊞）

⬆とゆーわけで友人Tにカジノフォーリープレゼント。ますますいってるボケを大期待!!

☞みんな知ってるか!!春麗と魔界村のプリンセス・プリンプリンのスリーサイズは同じ（B88W58H90）なんだぞ!!
（石川県　バルタひょうも君）

⬆うわあぁ～なんてこった!!あんたーなぜその秘密をを～!!

☞スネ夫の弟は「スネツグ」で、アメリカに住んでいるスネ夫のおじの養子となっているぞ!!なおクリスチーネ剛田ことジャイ子の作品には他に「愛・フォルテシモ」がある。
（東京都　ケーキコアラ君）

☞「あんころもちストーリーズ」や「ペロペロキャンディキャンディ」もあるぞ!!
（滋賀県　曹操（ZIG）君）

☞さらに正しくはクリスチーヌ剛田である。
（岐阜県　唯君の反撃者君）

⬆もーいーっつーの。

☞そーいえば昔、ドラゴンバスターのダンジョンの中にすっげー動きの早いナマコがいたなー。今ごろどうしてるだろう。
（福岡県　山根浩幸君）

⬆どうしてるんだろうね。

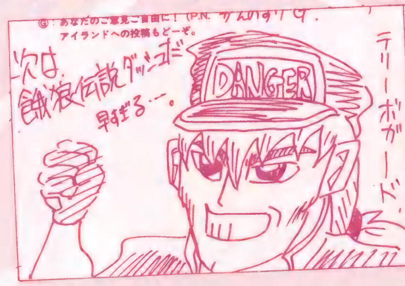






はなにか。それは〝汚さ〟だ」
3月号の黒龍氏の意見だが私もまさにその通りだと思う。
「餓狼伝説」こいつは汚ねえ!!
まずは舞台となる異種格闘技大会だが、ウラをかえせば主催者が私腹を肥やすための筋書き入りの茶番劇だ。
…汚ねえ!!
そして集まった格闘家たち。純粋に強敵を求めてきた連中もいるが、優勝候補はみんな主催者の息がかかっていて、おかげでそろって見せものの芸人である。…汚ねえ!!
続いて主催者のギース・ハワード。周知の悪人。格闘を「力」としてしか考えていない男。奴にとって戦いは勝って当り前であり、金稼ぎの手段でしかない。…汚ねえ!!
おまけに主人公のテリー&アンディー。連中にとっても格闘技は目標達成のための手段である。10年かけて会得した技は、人を倒すためだけの凶器なのだ。…やはり汚ねえ!!（ひがしちゃんはのぞく）
このように「餓狼伝説」はいたるところからダーティーな匂いのプンプンするゲームだ。しかし、これこそ本当の「ストリートファイト」なのではないだろうか!
この、なれあいとか正義とか勝者の栄光とかが一寸たりとも入る余地のないダーティーさこそが、ストリートファイトの姿ではないだろうか!このゲーム、ストIIの2番せんじの一言で片付けるわけにはちょっといかない。
だてに〝餓狼〟となのってねーぜ!!
（愛媛県　くだらんことにこだわんじゃねーよMTB君）

★10人に1人はいるといわれる餓狼ファンのための餓狼の部屋、今月はこれにて!!



ハイスコアは熱いみたいだな…。アグレスなんて聞いたこともないぞ。あ、ちなみに3位は皮肉です（グスン）。
（モザイクはダイナックステイストの絵が出るテトリス。アグレスは湾岸ノリのパズルです。顔も出ます。㊍）

♨裏ーゲーメスト大賞
ドドドドドオオオンン!!
大賞　スコルピウス（B－TYPE）
2位　ラギ（ALPHA／SNK）
3位　ゴーリーゴースト（ナムコ）
●お・約・束♡はさておきラギですよラギ。これほんとよくできてた。ゴーリーゴーストは…便所から…。

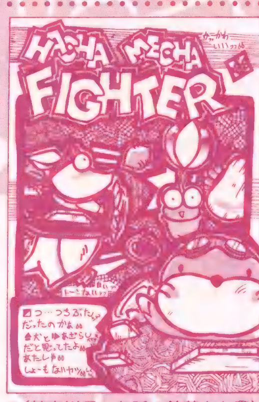
〈総評〉今年の有力候補は、まずサイクルウォリアーズであろう。各地で筐体のダラII化が報告されている辰巳電子の名誉挽回が期待される。続いてビスコのボールフレンズ。サンダー&ライトニングの続編にあたる作品というから見ものだ。あとはビデオシステムのメタルラビットがどこまで伸びるか。

総評になってない気もするが、まぁ気のせいだろう。えーい寝てしまえ!!（明日はセンター試験…）
（長野県　みろげーっ君）

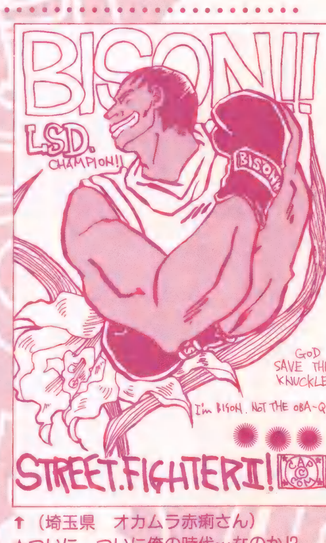
★一部に支持された佳作として、オーライル、アタックス、サンダーゾーンを加えておきましょう。今年はどんなゲームが出てくるやら…。



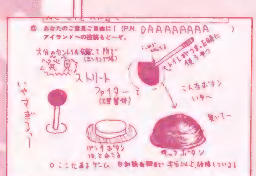
➡（長野県　ジャックザリパーイン赤バ君）
★バイトだって自覚もってるんだもんね!!

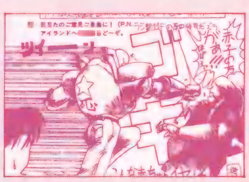


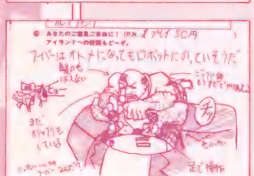
⬆（神奈川県　お孤☆鈴華さん㊞）
★あたまんなかがひらがなになってくぜっ!!



⬆（埼玉県　オカムラ赤痢さん）
★ついに、ついに俺の時代…なのか!?









燃えよ青春っ!



いやー、コナミが本来の明るさを取り戻してくれてよかったよかった。オレが中学生の頃、コナミは魔獣の王国やらスーパー魂斗羅やらグロいのばっかでゲンメツしたものだ…。しかしっっ!!今っっ!!コナミは明るいっっ!!パンクショット、出たツイ、サンセットライダーズ…。やっぱりコナミは明るくなくちゃあ!!今後を期待しているコナミファンのオレです。(東京都 ちゃっきー君)



↑(東京都 いつづき・かなう君)
★本人の意地をかけて、勝負!!

もてあそばれてお子様と呼ばれ

☆1月末、東京都小金井市にあるSというゲーセンにストIIの乱入台が入ったと聞いて行ってみた。台はとても混んでいたが、俺がガイルで乱入してしばらく戦っていると、白いセーターを着た若いねーちゃんが乱入してきた。

「おっ?女の子とはめずらしいー」と思っていると、ねーちゃんはリュウを選び、ラウンド1スタート。はっきりいって、下手だった…。

リュウのゲージはあと1㎝。「フッ…」俺は思った。てくてく歩いてくるリュウに、おもむろにサマーソルトキーック!!しかし防御されてしまった。

「チッ」思った瞬間、根元から昇〜龍〜拳!「ゲゲッ!?」あわてて防御が遅れたガイルに大キックが炸裂、ピヨったところに飛び込まれて大キック、有無を言わさずアッパー昇龍拳!「うお〜〜っ」ガイルが宙に舞っている…。

「マジー!?」「すっげー!!」ギャラリーが騒ぐ!!ねーちゃん、手を叩いて「きゃ〜♡できちゃったぁー」と黄色い声。

と、そのときカウンターの中から電話のベルが。ねーちゃんあわてて席を立ち、ギャラリーの1人に「やってい〜よ!!」と言って去っていった。おいっ勝ち逃げはねーだろよ、くそー…。

しばしあと、気付くとさっきのねーちゃんがゼクセクスをやっている。しかも7面!!なっなんだこのねーちゃんは!!ただもんじゃない。俺は思った。対戦を申し込むと「う〜んガイル嫌いなんだよね〜。社長にバレるとマズいし」と逃げられてしまった。ゼクセクスやってるじゃねーか。

「しゃがんで待ってるガイルのこと、大阪じゃお子様ガイルって笑ってるんだって〜」悪かったなーお子様で!!なんつー店員だ。

「ガイル以外ならい〜よ。ガイルってソニックのおっかけとか3段攻撃するからやっ!目つき悪くてホモっぽいし〜。やっぱ本田さんが一番ね。彼ってステキだと思わない?」(思わねーよ)

でもこのねーちゃん、根はいいやつっぽかった。俺はねーちゃんに質問した。

「いくつ?」「18」

「ゲーム好きなの?」「うんっ小学校入る前からやってたよ。ルパン3世とか、カンガルーのゲームとか…」わ、わからん。ひとつわかったことは、かなりのゲームマニアだということだ。誰か、このねーちゃんをギタンギタンに負かしてくれ〜!!

(東京都 お子様ガイル君)

★その若さでカンガルー©サン電子を知ってるたぁーかなりの強者。ルパン3世なんて10年以上前のゲームだぞ。



←(宮城県 べんぢゃみん佐藤君)
★求ム・ダンスの相手 条件・屈強な方

うぇるかむTO関西㋘

☆スタッフの皆さんこんにちわ。19日行ってきましたよコスミックプラザABCに。本当によかったです。大阪には3日間だけということですごい人でしたね。ストII大会も楽しかったです。

ただ、ムカッとすることが何回かありました。ひとつは㋘屋グッズ販売の時の客のマナーの悪さです。割り込む人はいるし、「つっこめー」とか言って後ろで押している人もいるし、スタッフの人が「押さないでー」と言っても言うことを聞かない。すごい混雑だった。

㋘屋は東京に本店があって東京ではこんなことは今までおこらなかったのでしょう。しかしですね、大阪には3日間だけということで、その間に大阪中の読者が来るだろうと予則出来たと思うんですけど…。

もうひとつはストII大会のギャラリー。「なんやあれ、へタやなー」「楽勝。弱いのー」などとひどい事を言っていた。出場した人は精いっぱいプレイしたからいいじゃないですか。

でも、ぜんじさんの顔を見てそんなことも吹き飛びました。いろいろあったけど、やっぱり楽しかったです。これにこりず、また大阪に来て下さい。3月中には友人と2人で東京に行きます。では…。

(大阪府 あのーバインダーありますかと聞いた男君)

★わざわざ駆けつけてくれてありがとう。予想をはるかに上回る大阪パワーだったために、私たちの対応が追いつかなかった。かえってゴメン。また関西行くよ!!㋣

ソウルにレゲーの魂を見た

☆今回は、先日旅行で行ったおとなりの韓国ゲーム事情についてレポートします。

向こうも日本に負けないくらいゲーム熱は盛んで、駅やバスターミナルの近く、若者の集まる繁華街などをうろついていれば必ず1軒は見つかります。

中身は言わずと知れたストIIやファイナルファイト(この2つのゲームは韓国でも人気が高い)。雷電やツインコブラ(究極タイガーの2P同時バージョン)、サンダードラゴンなどの縦シューも多かったですね。もちろん輸入バージョンがほとんどです。

あとよく見かけたゲームはテトリス、ギャルズパニック、タツジン、なぜかPCエンジン版ギャラガ88、バトルシャーク…。数は少ないけど韓国製のゲームも目につきました(写真参照)。「オリンピック88」という国旗をモチーフにしたスロットタイプのゲームは場所によっては5・6台並んでいました。他にもクイズゲームや縦シューもありましたが、ゲームのレベルでは5、6年遅れてるようでした。



ちなみにゲーム代は1回100ウォン、約16円と安いのですが、はっきりいってメンテナンスは良くありません。日本のように連射装置だの、ヘッドホン端子だのとはまずないと思ってよいでしょう。ひどい所になると4方向レバーの筐体に8方向レバーのゲームを稼働させる、なんてことも…。ハングルの出来る人はぜひ抗議しましょう。

あと地方のゲームセンターに多いのですが、節電のためか電源を消したままのことが往々にしてあります。その時は前面のスイッチを入れて、やりたいゲームをさがし当てるんですね…。

最後に、韓国のゲームセンターには日本の店が失いつつある〝空気〟がまだ色濃く残ってました。

(大阪府 竹生勇人君㊫)

★うーんタイガーにハードへッドかあ。けっこうきてるなあ。ボタンに字が書いてある。

こちらこだわり派



「あっれーおかしいなァ」プレイが終わって荷物がなくなっていることに気が付いた。置き引きだ。やられた。「ゲームセンターは公共の場、道路に置いていたようなもの」…確かにそうだ、責任の半分は持ち主にある。…でもねえ。自分自身、昔ポスターをはがして帰ったことがあるから文句をいえた義理ではないが、自分の持ち物を盗られて、はじめて「痛み」を本当に知った気がする。

（熊本県　嶋大輔君）



→（東京都　吉崎観音君）★んー愛さずにおれないフリント。



←（大阪府　飯諏としかず＆七瀬シルフィーさん）★ゲーマーの考える中国って今ごろ…。

今日もクレーン人生いろいろ

☆ふと思ったが、外人はTENDONとは何だろうとか考えないのだろうか？海外に輸出されたキャプテンコマンドーをやっていて、あの体力ががっぽりと増えるTENDONなる食べ物に興味を示さないのだろーか、と。

名前と見た目ではどんなものか想像もつかないだろう。でもあんなに体力が増えるんだし、きっとうまいもんにちがいあるまいと思ってることだろう。だから天丼屋を外国で開店すれば、TENDONの謎を解くため無数の外人プレイヤーが店におしかけるにちがいあるまいて。

それはいいとして、クレーン人形についてバイトの立場からお答えしましょう。

人形のつるし糸についてですが、あれは取られにくいように切っているんじゃなくて、ついてるとアームにひっかかって落ちないという苦情が連発して、他の仕事ができなくなるのです（人手不足…しくしく）。そのへんの事情もわかってちょうだいね。ちなみに、うちの店では糸をテープで貼りつけてますけど、全部ぞんざいにつっこんでますから、なんぼでも取ってってちょうだいっ!!

ところが、ごくまれにこの人形を取られてはまずい、ストックがない、追加がくるまでもたさねばならぬ、ひーっ!!ってときがたまーにおとずれる。

そんなときは仕方ないので、なるたけその人形を取りにくくしておくわけ。ふっふっふ、これなら手も足も出るまいが。お？それをねらうのかい。ふふ、それは無理なんだよ。あ…いや、取れるはずが…げ、浮いてきた!!い、いやいや、そんなはずが、ノオッ!!それはとっちゃだめ!!キャアアアアア!!とまぁ、うまい人はとにかくうまい。

逆に、この人形はいやってほどストックがあるぜ!!さぁ取ってって!!まさにサービス台といっても過言じゃないよという状態にしていても全然とれない、あらあらやめといたほうが懐のためじゃない？って言ってやりたい人も大勢いるわけだ、これがまた。

人形に関してはいやな客もまた多い。針の先ほどのシミを指さして取りかえろと言う人とか、1万円使ってひとつもとれないといちゃもんつけにくる人とか。しかし、どんないやな奴も酔っぱらいにはかなわない。おそるべし、酔っぱらい!!

逆にいい人も多いんだけどね。ゲーセンでバイトしててクレーンでコミュニケーションとったことはいくつもある。

見知らぬ家族連れや前にも話したおじいさん、そしてとどめは金髪の外人軍団!!外人も人形が欲しいのか!!あいかわらずさわがしいったらありゃしないが、狙っているらしいザクをとれやすい位置にしてあげたらサンキューって笑いかけてきたぞ!!

（大阪府　中村雅信君）

★毎度お手紙ありがとね。なにやらいろんな雑誌やら番組でクレーン特集が組まれてて、ひっきりなしに問い合わせがきている編集部であった。

おねがいおねがいおねがいしますぞ

☆前にも書いたが、ニューゲームの記事には必ず全何面構成なのかを書いてくれ！クリアの目やすにしたいのじゃ。たのんだぞ！うっかり八兵衛どの。

（北海道　M・E君）

★はっ、わかりました。

キングレコードさん、沙羅曼陀の再CD化ではぜひ曼陀とライフフォースの完全音声合成集をつけて下さい。No.65にひきつづき、ハチャメチャファイターとサンダーブラスターのCD化も希望中ですんでよろしく。

（静岡県　KAK君）

★アヴェンジャーズは版権がらみでムズいとか。けっこー熱いのに。餓狼もCD化希望の声が多いっすよ。

先日メガドライブと鮫³を購入して、たくさんキャラが出現してもほとんどチラつかず、遅くならないので驚いてしまいました（スーパーファミコンで参っていた）。

ここで提案なんですが、アーケードから家庭用に移植されたゲームの評価（どこがアーケード版と違っているか、など）をゲーメストでしてほしいのです。どうでしょう？

（東京都　江口裕之君）

★うーんどうだろ、家庭用はじめるとキリがないしなあ…。いろんな雑誌の評価表をよーく見ればけっこう本音が書いてあったりするから、そのへんをビシイと見抜く目を養うのがよいでしょう。

別冊とか付録で驚異現象だけの特集をやってほしい。

（静岡県　バカボンのおじさん君）

スターブレードを待たずして音声合成調査室が終わってしまった。メッセージも残らず調べてほしかったのに…しくしく。復活希望!!

（神奈川県　雑君）

★別冊で御家庭基板講座やりたいんだけどねー。ページと人がたらーん（妙にスタッフは多いはずなのに…なぜだ？）しばし待てい!!

画龍天声人語に落ちぬ

☆ウルフファングはいい意味でデコらしくない。だって完成度が高い（笑）。私はBBBの天雷ひと筋。パイルバンカーとはデコの人もマニアだのう…というわけで攻略よろしく。

▼キャプコマ200回やってジェノサイドまで行き知ったことは、このゲームは〝麻薬〟だということ。2面ボスはジャンプを先読みしてガンガン投げで楽勝▼イーアルカンフーのオリジナルはMSX版です。だからWUの方が元祖▼DーSC BOXのCD分数表示忘れないで▼音声合成復活望む▼スターブレード、たしかに連射付きだと簡単すぎですね▼活気づいているゲーム業界であるが、ニュースによるとゲーセンの数自体は減っているそうだ。縮小傾向にあるのかと不安にはなるが、淘汰されて良い店が残るなら喜ばしい。

（埼玉県　裏GIL君）

★淘汰ねえ。うーん、どうなんだろうね。

大芸道



→（北海道　気分はストIII大亜門君）
★こんな親父、殺したい!!



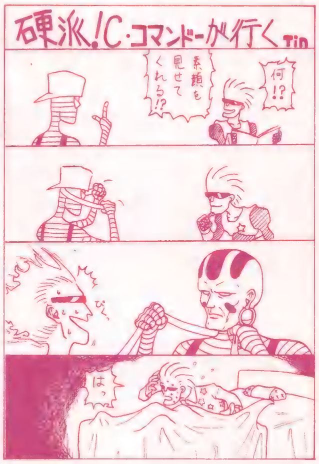
→（静岡県　ベルベット君）
★時が重すぎる…。



→（今月の題字　不良番長君㊫）
さすが北海道…
これおいしすぎるよ カンディ君。確かに㊫だわ こりゃ。



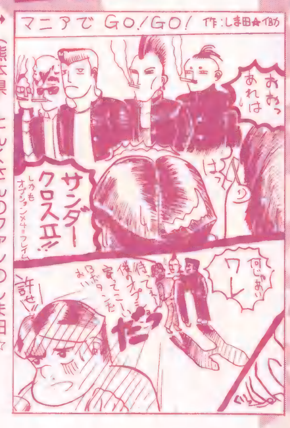
→（東京都　けるを君）
★正義たるもの環境美化を心がけねばね。



→（神奈川県　硬派Tinhat君）
★まさかな…いや、まさか!!



→（茨城県　ソニック大助君）
★うーん困んど～。



→（熊本県　とんくさんのファンのしま田☆イ助君）
★おおっ逃げろメロス!!



→（熊本県　ATA郎君）
★まだ続くのか…。



→（兵庫県　ヒポ玉天吉君㊫）
★きまりすぎだ…!!



→（神奈川県　KONKON君）
★木綿の香りの友情だ…。

三代目は誰だ!!

と、ここでお知らせ。当アイランドでは、きたるべき伝承の時にそなえ、次期郵便局員（担当者）見習いを募集しています。ゲームが好きでアイランドが好きな人、それなりの覚悟の上応募して下さい。
とりあえず「こんなことができる」「こんなことがやりたい」を文章にまとめ（投稿者なら話は早い）、現在の状況や個人データと合わせて送って下さい。企画力、文章力なども見るのでそのへんに気をつけて。やっぱり東京近辺に住んでいて、ある程度自由のきく人のほうがいいですね。
まぁ、けっこー大変だけどヤリガイあるし面白いですよ、と甘いささやきと共に…。
あて先■ゲーメストアイランド「読者は飽きたぜ!!」係

今月の一曲!!

もがけ!!ダルシム君
（泳げーたいやきくんの節で）

（ケン）
毎日毎日僕らはせっかんの
上に焼かれて嫌になっちゃうよ
ある時僕はヨガのおじさんの
懐にうまく飛び込んだのさ
初めてかました昇龍拳
とっても気持ちがいいもんだ
着地の後が怖いけど
ダルがピョれば心が弾む
背景オヤジが手を振って
ヨガの踊りを眺めていたよ
（ダルシム）
毎日毎日楽しいことばかり
せっかんはめが僕の命さ
時々ガイルにいじめられるけど
そんな時ゃそうさ逃げ大パンチ
いったん喰らえばピヨピヨさ
ヒヨコもくるくる回っちゃう
たまにはまともに戦わにゃ
はめ技ばかりじゃしらけてしまう
レバーの音で飛び込めば
それは小さな立ち蹴りだった
どんなにどんなにもがいても
気絶したまま動けない
浜辺で赤い空手着が
僕をピヨらせにっこりしてた
やっぱり僕はダルシムさ
少しおかしなダルシムさ
空手家笑みを噛み殺し
僕にジャブ昇決めたのさ

（千葉県　内藤明阿君㊫）
★結局ストIIネタを使う弱い私…。

内戦 IN CAPTAIN COMMANDO

ごく平凡な電化製品店。その地下がコマンドチームの拠点であることは、彼ら4人しか知らない。犯罪超人が全人類の1%に達した日に、立ち上がった4人の男たち。

彼らの間で衝突が起きた。戦士なら誰もが抱く焦燥が、時おり彼らの結束に亀裂を入れるのだった。基地内ではまだいいが、これが戦場なら…。

「ジェネティー、少し冷静になってくれ」

チームリーダーのキャプテンコマンドーがさとすようにジェネティーに言った。

「私はいつも冷静です。私達は奴らを倒すために戦っているのでしょう。なのになぜ咎(とが)めるのですか?」

ジェネティー…仲間さえも正体を知らない謎の宇宙人。その非情なまでの戦い方は天性のものだ。

「たしかにおまえは冷静かもしれないが、私から見れば冷静ではなく冷酷だ。戦っているときのおまえはまるで獣のようだ。落ち着きはらった孤独な獣だ…」

「なにがいけないのです」

ジェネティーは憤りの声をあげた。あくまでも冷静に。

「やつらはいわばゴミどもです。何人減ろうが問題ではないでしょう。むしろ、いなくなったほうが世のためです」

「しかし、彼らも人間だ。悪心に毒されているにせよ、生きる権利はある」

「人間、そうたしかにやつらは人間です、でも私は…」

「もうおやめ下され」見かねた翔が割って入ろうとしたが、ジェネティーは続けた。

「私はこの星の者ではありません。結局、あなたがたは私を信頼してはいないのです。単なる殺人マシーンとしか思っていないのでしょう」

3人はせまい部屋の中で立ちすくんでいた。彼らの中央に丸テーブルがあり、空になったどんぶりが無造作に置かれていた。どんぶりに天丼が入っていたころ、誰もこんな事態になるとは想像だにしていなかった。

「キャプテン!」

隣の部屋から、フーバーがロボットに乗って入ってきた。

「メガラッシュシティのM美術館に奴らが侵入、KFC解析によりシュトルムJr.がその中にいることが判明。即刻現場に向かわなければならないでしゅね」

2歳児のフーバーが、最も大人に思われた。残る3人は、しばらく動こうともしない。

キャプテンが口を開いた。

「…よし、行動を開始する」

彼は扉に近付くと、振り返って3人に言った。

「今回は私と翔だけで行く。2人は待機していてくれ」

「…!」「キャプテン殿…」

フーバーと翔の目は自然とジェネティーに移った。

「キャプテンの指示ならば、私はそれに従うまでです」

出しかけたナイフをしまい、彼は背を向けた。

「後はたのむ。翔、行くぞ!!」

キャプテンは早口で言うと逃げるように外に出た。無理矢理自分を抑えているようだった。彼は走り出した。

「…キャプテン殿」

追走する翔が声をかけた。忍者である彼が意見するのは珍しいことだった。

「単身異国にて戦うジェネティー殿の心中、察するに余りあるものなれども、キャプテン殿は知っておられるはず。なにゆえジェネティー殿に辛辣(しんらつ)に接しなさる?」

キャプテンは前方を見つめたまま答えた。

「俺にもあいつの苦しみはわかる。痛いほどな。しかし、それを乗り越えて真の戦士となれるのだ。憎むべきものと愛すべきものとの違い、うわべでなく奥底にひそむ悪を見出すか…ジェネティーにはその大部分が欠けている。これはあいつ自身の問題だ。俺は手を出すつもりはない。あいつを信じているから」

そういうと、さらに走るスピードを上げた。

『キャプテン殿は強さと弱さを同時に表された。彼もやはり苦しんでおられる…。戦いはまず己の心に宿る苦しみに勝たねばならぬ。…一心不乱に、精進あるのみか』

翔は、コマンドーの後ろ姿がジェネティーとよく似ているのに気づいた。姿というより、その影か。重なる辛苦に黒く染められ、主の心に共鳴して無数に形を変える。そんな影を、キャプテンも、フーバーも、ジェネティーも…。

そして自分も背負っているのだと翔は思った。

(富山県 〝たまにはノーバトル〟 集中弾君⑬)

★ヒーローしてるねー。しかし今、真のヒーローはゲームの中にしかいないのか?

閻魔天国

証言者たち

ハイゴッグみたい、じゃなくてディテールに至るまで(頭部以外)完全にハイゴッグだよーあれは! 加えて白機は某マンガのスピナーのデザインそのままやんけ!

そりゃね、スペハリのドムとかストIIのガイルとかもあるけど、これらは元ネタへの思い入れが感じられるのでまだ許せる。しかし「ラストリゾート」の場合「自分でデザインすんのめんどくさいからテキトーに引っぱってこよう、マニア受けもするし」と考えてるようにしか見えん!!

いいかげんにしろ!!

神奈川県 無計画無能男
(珍しく御中をつける人)



(東京都 とんく君)

★や…やめろオバオバ…。

ナイツオブラウンド(別名天地をマジクソofドラゴンズ)はメチャムズだー!! しかもカプコンの例にもれず2ボスで一度はまる…。

広島県 住研-GDF
(攻略希望)

どーでもいいことだが、どうして「ショットガン」と名の付く武器は今イチ使えないのであろうか。P-47しかり、戦場の狼IIしかり。出現したところでみな路傍の石のごとく無視されてしまう。こんな彼等に輝く未来はあるのだろうか?(多分ない)

大阪府 暁闇!
(でもやっぱり使えない人)

★1943改とブラッドブラザースだけか…?

パンチ力測定機ってどのぐらい信用できるんでしょうか? 5、6年前にボクサーの友人と比べてみたら私の方がパンチ力ありましたよ。

栃木県 つれない遊びは愛せない
(社会人)

受験なので3月までゲームはひかえよう…と思いつつついついゲーセンへ行ってしまう。しかも近くの店にジェミニウイングが入ってしまった。ほどよい難易度、歴代10位のBGM(個人的)。うーむ、受かるのだろうか…。

千葉県 九条 (浪人)

世は春麗だコットンだと騒いでいるが、我が神は心が広いので関係ない。しかし、ダルシムだけは許せん!! なあにがダルシム教か。やはりアーリア神は神の中の神。なにせ根性と信仰があればその恩恵を受けられるのだ。

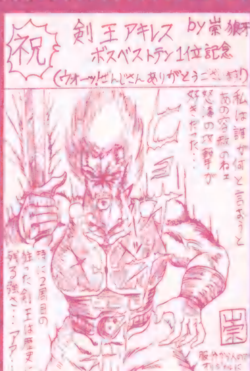
どうだ!! ダルシムを倒し、アーリア神を信仰する根性のある若者よ、『日本アーリア教団』を発足させようじゃありませんか。どうせならワルキューレ信者やイシター教徒も協力して、ゲーム三大宗教をナムコでしめようぞ。

神奈川県 ガンマ遊星人
(宗教法人)

★うーむ、神がかり…。



(神奈川県 直接打撃君)
責任持てませーん。



↑(熊本県 熱血剣王親衛隊・崇狼牙君)

★最弱はアルゴスの戦士のラスボスだろうね。

ご商談の場



★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで

- ○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
- ○掲載された次の月末で締め切り→②
- ○締め切りなし→③

▼買います

●ゲーメスト1〜14・21・31号を安く売ってください。美品歓迎。希望価格を書いて往復葉書で連絡を。③（〒494 愛知県尾西市北今西田面二ノ切47−6　吉田知広）

●ゲーメスト1〜15・28・35〜58＆ギャルズアイランドを適価で。切り抜き不可、バラ可。送料こちら。まとめ売り高価・優先！③（〒581 大阪府八尾市山本高安町2−6−11　富山泰寛）

●ゼクセクス、キャプテンコマンドーのポスターを3000円、ファイナルファイトのポスターを1500円くらいで買います。W葉書で。②（〒733 広島県広島市西区大芝3−10−18−201　松島賢治）

●グラディウスシリーズと出たな!!ツインビーのポスターを適価で。ナイツオブザラウンドのポスターや非売品ドラクエテレカとの交換も可。美品希望、バラ可、安い方優先。①（〒340−01 埼玉県幸手市戸島420−6　斎藤誠）

●ヤガ・マークIII用ソフト「ダブルターゲット」、「ディーヴァ」イメージサウンドトラックCD、ディーヴァとローリングサンダーI、IIに関するもの何でも買います。品名、希望価格、住所、TELを書き、62円切手同封ORW葉書で。③（〒164 東京都中野区南台4−11−7　篠崎ゆかり）

●UFOキャッチャーのぬいぐるみでバンプレストのウルトラマンシリーズ「ピグモン」と「傘ばけ」のフェルトタイプを送料こちらもちで各3千円で買います（ボアタイプは不可）。TELと連絡時間帯を書いて普通葉書で。①（〒542 大阪市中央区東心斎橋2−6−1安達ビル2F　稲垣剛）

▼売ります

●ゲーメスト4・5・7〜10・13・14・16〜20号をセットで7千円以上で。旧式専用バインダー付でどれも新品同様。ただし、店まで直接取りに来てくれる方のみ。TELにて要予約。17時以降H・Sまで（03−3781−4359　荏原ゲームコーナー）

●あの長岡秀星のボスコニアンのポスターを適価で売ります。美品、傷なし。ただしナムコファンで本当に大切にしてくれる人に限ります。その他ゲームグッズもあります。詳しくはW葉書で。（〒883 宮崎県日向市原町1−2−15　土持拓也）

●カプコンのポスター（9種）、シール、Tシャツ、テレカ、バッヂを売ります。W葉書で。③（〒063 北海道札幌市西区発寒5条2−3−8−306号　畠平了一）

●ストII＆ストII場外乱闘編のビデオ2本を8000円で（各3回使用）切手入り封書で。②（〒565 大阪府豊中市新千里南町3−6A2−313　藤井健）

▼交換・その他

●ナイストファンの方、文通しょおに！（三重弁）また、ナイスト本を作る所ありましたら使ってください。③（〒514−11 三重県久居市井戸山町2780　塚本祐子）

●ゲームセンターに生きがいを感じていて、静岡県に住んでいる方、僕と文通してください。②（〒435 静岡県浜松市三和町126−1　大久保昌広）

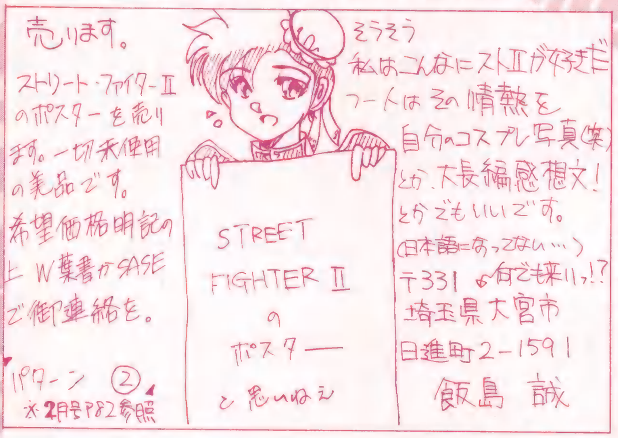
●私たちのゲームグループ「大阪ゲーム帝国」では定期的に個人の基板でゲーム大会をしています。参加したい人は下記まで連絡を。（〒532 大阪府大阪市淀川区西中島8−4−5　宇田方「大阪ゲーム帝国」係）

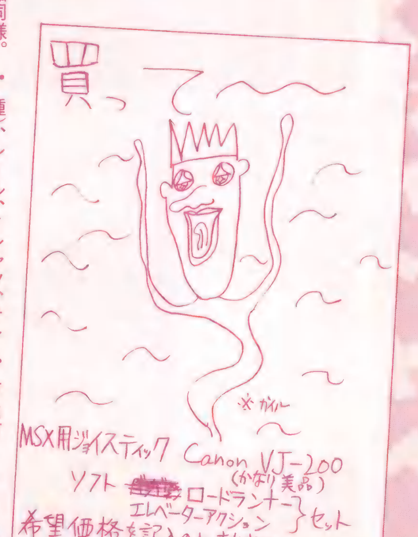
譲ります！

いらなくなった同人誌を譲ります。リストを送りますので、62円を貼った返信用封筒（できれば長型3号か角型8号が望ましい）を同封の上、御連絡下さい。尚、翌月10日（必着です！）までにお願いします。



〒416　静岡県富士市水戸島中405−5
村松洋利







（神奈川県　時丘君）

お便り募集

ゲーメストアイランドでは、皆さんのお手紙＆イラストをじゃんじゃんばりばり大募集しております。採用者の中から技あり！の方に特製テレカ（㊫）をお送りします。締め切りは毎月およそ10日前後。

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
新声社　ゲーメストアイランド係

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

総合プロデューサー 永 田 かつみ
テーマ曲「君よ、8月に熱くなれ!」

スーパーファミコン®
超、待望ソフト 甲子園2 完成

君の母校は優勝できるか？

㊕練　習
大　会
対　戦
大会主催
システム



☆4つのモードが選べます

1. 練習
プレイヤーは日本地図画面等により、マイチームを決定します。相手はコンピュータで、チームもコンピュータが選択しゲームをスタートさせます。
このモードは単なる試合であり、マイチームは成長する事はありません。

2. 大会
まず、登録チーム1～4の内、どのチームで遊ぶかを決めます。
ただし、1チームも登録されていない時はチーム作成モードへ自動的に進み作成後、次の段階へ進みます。
前の続き(初めての場合は新大会出場と同じになります。)か新大会出場を選びゲームスタート出来ます。
勝ち進んだり、惜敗すると様々なデモが流れます。
マイチームは勝敗によって差はありますが成長してどんどん強くなっていきます。甲子園大会優勝後も試合を重ねれば、さらに強く成長させる事が可能です。

3. 対戦
プレイヤー同士の対戦ゲームが出来ます。
マイチームは登録チーム1～4及び日本地図等による選択及びパスワードでのデータ入力の全てが可能で、大会により成長したチーム同士の対決、甲子園出場した事の無いチームと甲子園優勝校との夢の対戦、又、他のSFXにより育てたチームと対決、どちらが成長させているか競ったり、全く同じチームを選ぶ事により、互角の試合をする事も出来ます。
ただし、登録チームを選んでも成長はしません。成長は大会モードのみで可能になっています。

4. 大会主催
プレイヤーは全ての地区の代表校及び組み合せを変更する事が出来、この大会ではどの高校が優勝するか予想して楽しむモードです。
甲子園大会前にデータを入力する事で、その大会のシミュレーションが可能です。



全国4、027校を網羅。
監督や選手になって、地方大会・全国大会の夢の対戦

6月26日発売
価格8,900円

テレホンサービス 東京 03(3709)5806 大阪 06(365)0040
KAC K.AMUSEMENT LEASING CO.
発売元：ケイアミューズメントリース株式会社
ファミコン事業部 〒158 東京都世田谷区用賀2-39-17 用賀駅ビル303号
大阪支店 〒530 大阪市北区西天満3-6-22 北大阪屋ビル
お問い合せ▶東京03-3709-7701 大阪06-365-8879

●ご予約は全国有名百貨店おもちゃ売場又は、お近くのファミコン販売店へお早めにどうぞ。



のかせぎだ!!
獄突き杯
ス・バトルロイヤル

ゲーメスト/コナミ/キング共催



大会前のあいさつ。石井ぜんじ編集長。



選手宣誓は高梨君。



ただいま準備中。急げや急げ。


台本読み合わせをする、やまかわと早坂嬢。成果はいかに。


おー。はるかかなた、渋谷駅までこの列は続いているのです。


かなり場慣れしてきたやまかわ。(早坂さんと位置をかわれ!!の声も)


ここがスコアの受付。すぐにモニターに表示されます。


うーん、俺は何位だ?モニターを見るプレイヤー。


オー!マイ、ガーッ!!


せーの、でスタートだぜ!!

やまかわ!! ガンバレ!!

渋谷にあるエピキュラスってェーライブハウス知ってるかい?ま、知らなくてもいいんだけどね。

先月の23日、そこでコナミのゼクセクスでハイスコア大会をやっちゃったワケよ。

司会は魔王やまかわ(ブッと、コナミの早坂嬢。集まってくれたプレイヤーのプレイもさることながら、このやまかわの司会が、いや何というか超ヨケの連続で、主催者側一同大汗かかせてもらいましたわ。

筐体はコナミの新鋭ドーミーJr.が15台用意され、横一列にならべられて万全の態勢。

1時。受け付け開始。13時20分開会宣言だ。おっと!始まんねえぞーどーした、どーした。20分遅れて、開会宣言。その後は今世紀最高のプロゲーマー、イシュトバーン氏によるゼクセクスビデオの上映&解説。ついでにここでルールの説明もね。130名以上のハイスコアラーが集まってくれたんだけど、まず、予戦ってことで、10分間の何でもアリのタイムトライアル。審判は、1台に1人ついてて、スコアはしっかりと確認される。そのスコアは、すぐにパソコンにうちこまれて、スコア順にモニターに表示される。

15人ずつ、ヨーイ!スタート、と。これが、けっこう足なみそろわず、笑えたね。結局、「せーの!5、4、3、2、1、スタート」という長い合図にまとまり、競技は着々と進行するようになりましたけどね。

キンチョーの中での稼ぎ、かなりハードなんですねえ。10分持たずにGAME OVERする人も続出。



俺たちがBEST3だ。


この人は、スコアが一番低かった上村君。エライ!!



予選を勝ち抜いた10人。

2面ボスが勝負!!

見せ場はなんといっても、2面ボスでの稼ぎ。ボスの動きを完全に見切って、地獄突きズドン。ボスが死んだら、残機つぶして、さらに10分間際には、最終的にボスを倒す。前半75分が終わったところで、2位以下を10万点以上も引き離し、50万点台にたった1人

熱いぜ!!古川


ヒョ〜ン!!

フュージョン・グッド!!その日の生演奏は、「このためだけに今日は来た!!」という人がいてもおかしくないくらいよかった。

場内熱狂のウズ!!興奮のルツボ!!フジツボ!!タコツボだぁー。

2曲だけだったけど十分満足でした。

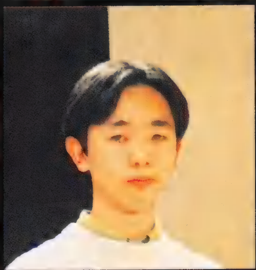

女性参加者から花束攻撃。



超アツイぜ!!これがナンバー1

全日本地ゼクセク

だけが到達した。
前後半のインターバルで、抽選会が行われ、予選後半部へ突入。
さすがにやまかわの司会も慣れが感じられ、そのしゃべりはなめらかかつ大担になり、早坂嬢との呼吸もあってきて、大会はいやがうえにも盛り上がってきた。
予選を通過できるのは10名のみ。果たして俺は決勝へ行けるのか〜。最低ラインは50万点。ウヘーキビシー。とまあ、あれよ、あれよで、10分間は過ぎていく。
4時30分。すべての予選を終えた。
ここで古川もとあき氏のライブだ。疲れも吹き飛ぶぜ。

1位 志村 猛		決勝スコア 859,000 予選スコア 498,000 予選で稼ぎに失敗したんですけど、通過してチャンスが再び来たなと思いました。優勝できて、岡崎から来たかいがありました。
2位 杉浦利幸		決勝スコア 826,000 予選スコア 589,900 決勝では90万点取れる自信はあったんですけど、ハードランクだったので4面ボスで安全策を取ろうとしたらミスしてしまいました。残念!
3位 横山 淳		決勝スコア 807,900 予選スコア 575,500 決勝で2面の稼ぎをミスっちゃってどうなるかと思ったんですけど…。3位に入賞できてよかったです。

稼げよ!!ゲ屋



さあ、よってらっしゃい、見てらっしゃい。



サインの上に握手まで。うらやましい。

コナミ・レーベルのグッズを中心に大売り出しのゲ屋。古川もとあき氏のサイン会もやっちゃって、こりゃあいい。
売れスジはやっぱりゼクセクスのCD、ビデオだ。ゲ屋四天王も出現したりなどし、大いに盛り上がったのである。
この日のカセギNo.1は実はゲ屋では?

キンチョー!! 大決勝!!

いよいよ決勝だ。勝機は15分間で残機なし、タイムトライアルだ。死んだら、即おわり。ウヒョー、キビシー。
10名のハイスコアラーは舞台の上でインタビュー。みんな自信満々だ。
いよいよ決勝ーヨーイースタート!!死んだら即おわり。全国の強者中の強者とはいえ、このプレッシャーに耐えるのは並大抵じゃない。5分、10分とたつにつれ、1人、2人とおわっていく。
予選をただ一人60万点をたたき出した松田君も戻ってきた。「キンチョーで手がふるえました」といっている。
板倉君は「壁に激突した。いや、アーチというか…。あせっちゃったなあ。くいが残るプレイです」とくやしそうだ。
そして最後に笑ったのは!!

当たるぜ!! スロット



当たったよーん。



ガッパじゃー。



うーん、俺はいったい何をしに来たのだ?

うへー。もっとマシなもんないのかねえ。

でっかい画面でビデオ・スロット。カラカラ回ればピタリと当たる。うおーい、当たった、当たった、持ってけドロボー。



ゲーム企画

はじめ、優秀賞2名が勢ぞろいだ!!

おめでとう!!

ゲーム企画大募集 選考結果

★最優秀賞（ゲーム化、AMOAエキスポ'92ご招待）

「ULTIMATE ECOLOGY（アルティミット エコロジー）」

森　圭介君（大阪府）

★優秀賞（COPC OMオリジナル基板）

「ダメ人間」　外園勝啓（ほかぞのまさひろ）君（埼玉県）

「蒼剣憑異伝（そうけんひょういでん）」　落合　誠君（埼玉県）



受賞おめでとう優秀作品はこれ

200作以上の企画書の中から選ばれた最優秀賞、優秀賞の授賞式が2月29日、㈱カプコン東京支店で開かれた。

本当は3席の方々も表彰してあげたかったのだが、場所の都合と、学生が多く受験や卒業式などで出席できないとの声があり、上位3名のみの授賞式となった。

緊張の授賞式

さて午後2時、カプコン広告宣伝室桑元課長の司会のもと、授賞式が始まった。

まずは企画制作部の坂井部長のあいさつから。

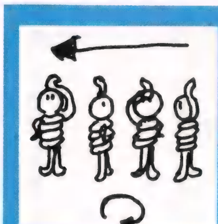
「このゲーム企画大募集に応募していただいてありがとうございます。そして受賞の皆さん、おめでとうございます。この企画は、一般の方がどのようなゲームを求めているのか、またカプコンの開発の頭の中以外のものを見てみたかったというのがコンセプトでした。それに十分見合う結果となりました」

なるほど、企画を応募するからには、やってみたいゲームやあったらいいなと思うものを書いてくるはずだ。それによってユーザーがどのようなゲームが世の中に出ることを望んでいるのか参考にできるわけだね。それと同時に熱のこもった企画が大量に寄せられたのだから大成功といえるだろう。

次に月刊ゲーメスト、TM氏の言葉だ。

「ゲーメストの読者の中には常に企画を考えている人も多く、このような募集を待ち望んでいたようです。そして、その声に応えるべく、こうし







優秀賞　外園 勝啓君
作品名　ダメ人間

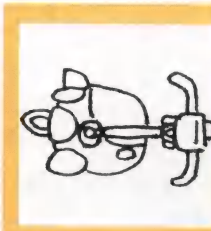
某大手印刷会社に勤めるマジメ青年。企画を見たときは、すごくあぶない人かと思ったが本人を見て一安心。企画書が下書きなしのペン一発書きについて質問すると、いきなりペンで書くと書き直しができない分、緊張感を持って書けるとの話に一同感心。ゲーム会社は「残業があるのがちょっと」と現実的。





優秀賞　落合 誠君
作品名　蒼剣憑異伝

現在CGを使ってデザイン関係の仕事をしている。オールドゲームの基板を収集しているらしい。ゲームのウデには自信はないが、かなりのめり込んでいるとのこと。カプコン太郎の「カプコンに入れるとしたら？」の質問に、折り合いがつけば…とゲーム企画の仕事にも意欲を見せる。





最優秀賞　森 圭介君
作品名　アルティミット・エコロジー

この春から大阪の専門学校に行く19歳。もともとこの企画はシューティングを作るツール、ヨコスカウォーズで制作していたもの。しかし、うまくいかずその欲求不満をこの企画募集にぶつけて、みごと最優秀賞を受賞。彼はこれからカプコン開発スタッフとともにこの作品をゲーム化していくことになる。



おめでとう!!

第1回 受賞したぞ!!

厳正な審査によって見事最優秀賞の栄冠に輝いた森圭介君を



これが受賞者3名。さすがに貫禄があるね

た発表の場が持てたことをたいへんうれしく思います」

おー、確かにそうだ。ゲーム制作というと、あまり一般には知られてないことが多い。ゲームは作ってみたいし、企画もけっこうある。しかし、どうしたらいいかわからない。そこでゲーメストを介して、そうしたみんなの夢を叶えてあげられるのであれば本望だろう。

優秀作品の総評

このゲーム企画の選考にあたって、ゲーメスト、カプコンそれぞれからコメントが加えられた。まずは石井ぜんじ編集長から。

「最優秀賞のアルティミット・エコロジー、優秀賞のダメ人間、蒼剣憑異伝の3作品はどれもできがよく、特にアルティミット・エコロジーは非常にゲーム化しやすいアイデアであり、かつ個性的なゲームで最優秀賞の授賞となりました。ダメ人間はキャラの強烈な個性と世界観で企画書を見たものに与えるインパクトは相当なものがあります。そして蒼剣憑異伝のゲームシステムと戦略性を加味した企画が評価されました。ただ、海外で売れるかという点で今一つだったと思います」

次に選考の苦労を熱っぽく語るカプコン太郎氏。

「カプコン開発室では、多量に送られてきた企画書を開発の全員が目を通しました。ゲーメストで評価した点数をもとに第1回、第2回とふるいにかけ、20作近くまで絞り込みました。ここから3席まではスムーズにいったのですが、その中から優秀作を選ぶのに困難を極めました。そして、そうした中から選ばれた3作品は非常に質の高いものだと思います」

こうして厳粛な授賞式が無事終了。このあと受賞者3名を交えて食事に行き、ゲーム化する際の細かい打ち合わせが行われた。

さあ、第2回の授賞式に出席するのは君の番だ!がんばって企画を考えよう。

ゲーム企画大募集〜総評〜

企画を人に伝えること

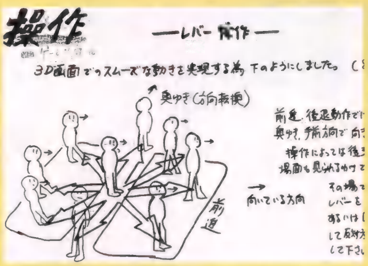
全体的に、なかなか力作は多かったと思う。しかし真に独創的かどうか、ゲーム化に耐え得るかといえばなかなか問題で、ゲーム企画というものの難しさを考えさせられた。

選考に残ったのは、自分はこのようなゲームを作りたいとテーマがはっきりしていて、なおかつそれがわかりやすく書かれていたものだった。見やすく、わかりやすい企画書でないと、人に自分のアイデアがうまく伝わらない。どんなすばらしいアイデアがあっても、自分の中にあるだけではないも同然なのだ。

その点で、3席までに入った企画書は、他のものより秀でていたといえよう。

企画選考の難しさ

独創性という点では、やはり既存のゲームに影響されている感じはした。こまかい工夫はあるが、根本的なゲームシステムに大きな工夫があまりなかった。特に編集部ではこの点を重視していたので残念だった。



カプコン側では、主にゲーム化して面白いかどうか、人気が出るかどうかを重視していたようだ。自分で面白いと思っているアイデアでも、実際にゲームになってみるとあまり面白く感じないかもしれない。人に理解されないかもしれない。

客観的に見ると、どんどん厳しい観点から見ていくことになる。自分の中に、この冷徹な客観の目を持つことはゲーム企画を作る時、絶対必要なものだ。

入賞作品の中では、森君の「ULTIMATE ECOLOGY」が最もゲーム化に近かった。独創性以上に、ゲーム化に近い完成度が評価された。優秀賞の「ダメ人間」は独創性を高く評価し、「蒼創憑異伝」は、キャラクターゲームの企画書としての完成度を評価した。

アーケードとしてのゲーム化は難しいものの、パズルゲームの「バイテク研究所」なども評価が高かったことを付け加えておこう。(ぜんじ)



現在進行中!!

春から夏にかけて月刊ゲーメスト増刊号がめじろ押し。カプコンゲームのすべてをつめ込んだ「1991 ALL CAPCOM」。まるごと1冊「ストⅡダッシュ」。月刊ゲーメストが贈る増刊シリーズ、充実のラインナップに乞うご期待!

●1991 ALL CAPCOM

ソンソン、バルガスからキャプテンコマンドーまで、カプコンのビデオゲームをすべて紹介。名場面集から攻略法まで、カプコンゲームのことならこれ一冊で完璧。今や飛ぶ鳥をも落とす勢いのゲームメーカー、カプコンの完全保存版豪華本がここに登場!

●ストリートファイターⅡダッシュ

全国256万人のストⅡファンの熱き声に応えるべく、チャンピオンエディションとして再登場したストⅡダッシュ。そのすべてを網羅した本がこれだ!全12人のキャラクターの魅力をあますところなく収録。もちろん攻略究極奥義も完全掲載。これを読んで真のチャンピオンを君の手に!



©カプコン

緊急募集!!

●みんなで作ろう!

上記2冊におけるイラスト、記事、質問、驚異現象などをなんでも募集します。とじ込みハガキに書いてくれても、別に手紙で送ってくれてもOK!採用者にはもれなく各増刊特製テレカをプレゼント!これは増刊発売記念として2種類を用意。この時だけの特別サービスなのだ。もちろん2つとも採用されれば2種類ともプレゼントしよう。さあ、みんなでゲーメストの増刊号を作っていこう!

●アンケートにも答えてね!

1991オールカプコンのためにアンケートに答えてくれ。まずは一番好きなカプコン製ビデオゲーム。そして一番好きなキャラクター。それと攻略してほしいゲームの3つだ。とにかくみんなの声を反映させて、充実した本にしていくつもりだ。とじ込みハガキに記入してどんどん送ってくれ!



お店からキミの部屋へ!

The Future Is Now
SNK

ファミコンショップビッグ・バン
……大和市☎0462(61)9975

■茨城県
林書店……水戸市☎0292(28)4138
こすもらんど日立中央店……日立市☎0294(22)8668
こすもらんど多賀駅前店……日立市☎0294(36)5411
こすもらんど小木津店……日立市☎0294(42)6444
ビデオLOOK竜ヶ崎店……竜ヶ崎市☎0297(64)5333
フジランド筑波店……筑波市☎0298(64)3317
サンタモニカ……勝田市☎0292(75)1332
冒険ランド……勝田市☎0292(73)2485
日本トイザらス荒川沖店……稲敷郡☎0298(43)4093

■群馬県
わんぱくこぞう伊勢崎店……伊勢崎市☎0270(21)0241
ソフトショップラム……前橋市☎0272(53)7594
ヤマダ電機テックランドコンピューター館前橋本店
……前橋市☎0272(35)2266
わんぱくこぞうアムロ……高崎市☎0273(26)8089
ヤマダ電機コンピューター館高崎本店
……高崎市☎0273(63)6366
トイショップゆう遊う……藤岡市☎0274(22)1088
ヤマダ電機コンピューター館藤岡店
……藤岡市☎0274(24)4671
アルファースポット石原店……太田市☎0276(46)8836
ヤマダ電機渋川店……渋川市☎0279(24)7766
鈴木玩具……甘楽郡☎0274(82)2550
クエスト……邑楽郡☎0276(63)4766

■栃木県
ロビンソン宇都宮店……宇都宮市☎0286(27)8111
電商……宇都宮市☎0286(35)2716
ヤマダ電機コンピューター館宇都宮店
……宇都宮市☎0286(32)5707
西武百貨店宇都宮店……宇都宮市☎0286(35)0111
GAMEプラザファンタジー……足利市☎0284(62)6926
クウム足利店……足利市☎0284(41)3985
エース小山東店……小山市☎0285(23)8059
きんこんかん……小山市
うさぎや矢坂店……矢坂市☎0287(43)3885
うさぎや本店……塩谷郡☎0286(86)2046

■長野県
MORIJI2……上田市☎0268(25)0828
ファミコンハウス夢ランドタッチ
……塩尻市☎0263(54)2501

■新潟県
田中書店……新潟市☎025(267)0142
ありもと……新発田市☎0254(24)3580
おもちゃのハッピーランド　新発田市☎0254(26)5160
ヤマダ電機テックランドコンピューター館長岡店
……長岡市☎0258(33)2733
カトーホーム……北蒲原郡☎0250(68)2515

■富山県
ブルート西中野店……富山市☎0764(22)5078
ヤマダ電機富山大町店……富山市☎0764(93)3602
ホリデー小杉店……射水郡☎0766(56)5984

■福井県
BIG福井店……福井市☎0776(24)4090
ファミコンハウス福井……福井市☎0776(21)8358
BIG武生店……武生市☎0778(22)8840

■石川県
ぷらもエ大前店……野々市☎0762(46)4520
メディアサポート……金沢市☎0762(47)5681
北都……加賀市☎07617(6)4600
ヤマダ電機小松店……小松市☎0761(22)9191

■愛知県
ファミコンランド瑞穂……名古屋市☎052(834)9036
ファミコンショップミュージアム
……名古屋市☎052(915)9596
まんが喫茶マイケル……名古屋市☎052(902)5036
ドルフィン山本……名古屋市☎052(263)9367
ドルフィン赤門通店……名古屋市☎052(261)3303
セントベアー角田……名古屋市西区中小田井3-456
栄町マルエイ……名古屋市☎052(264)1211
デンマーク江南……江南市☎05875(4)2626
童夢……豊田市☎0565(27)6065
EBBE(イーバ)……豊橋市☎0532(62)5400
マツシタエンゼル……豊橋市☎0532(52)5682
サムシング……豊橋市☎0532(48)6663
フジランド豊橋……豊橋市☎0532(62)1841
ピッコロ本店……豊川市☎05338(4)6521
よねやタイムゾーン……知立市☎0566(82)0106
ファミコンショップファミッコ　刈谷市☎0566(25)1352
ホビープラザトラヤ……小牧市☎0568(77)5453
カコ電化センター……大府市☎0562(47)0757
イングランド……岩倉市☎0587(66)4626
チャイルド柴田七宝店……海部郡☎052(442)0538
マガジンガレージ……丹羽郡☎0587(93)9715
エムジーグランプリ……丹羽郡☎0587(92)0086

■静岡県
グッドウインサービス002……静岡市☎0542(87)3542
アンシン……静岡市☎0542(59)0377
忠実屋御殿場店……御殿場市☎0550(83)4021
小松屋本店……磐田市☎05383(5)2355
ミュージックバンバン……浜松市☎0534(37)3501
トレードインSPACE3……浜松市☎0534(49)1430
レンタルショップGORO……小笠郡☎0537(36)5587

■岐阜県
トマト新岐阜店……岐阜市☎0582(65)5511
おもちゃのポッポ……岐阜市☎0582(74)6475
BIGMAN……岐阜市☎0582(45)7563
セントベアー……多治見市☎0572(25)6034
ファミコンランド関美濃店……関市☎0575(24)5321
平和岡本店……高山市☎0577(33)8124

■三重県
河合無線……津市☎0592(26)0111
ミナミ書房……津市☎0592(28)3889
大石屋……津市☎0592(28)0597
ワシバ流通……津市☎0592(34)7317
ダイコクヤ……伊勢市☎0536(28)3462
三重FCサービス伊勢……伊勢市☎0596(27)3578
ファミコンショップ中部……久居市☎05925(6)4609
ふぁみこんや……松阪市☎0598(23)9045

■大阪府
エキサイト梅田店……大阪市☎06(362)1141
エキサイト三番街店……大阪市☎06(374)3311
阪神百貨店……大阪市☎06(345)1201
大丸梅田店……大阪市☎06(343)1231
キディランド阪急三番街店……大阪市☎06(372)7701
難波高島屋……大阪市☎06(631)1101
大丸心斎橋店……大阪市☎06(271)1231
エキサイト日本橋店……大阪市☎06(634)1141
上新電機J&Pテクノランド……大阪市☎06(634)1212
上新電機J&Pコスモランド……大阪市☎06(634)3111
テクナート……大阪市☎06(643)7641
ソフマップ……大阪市☎06(647)0562
トムボーイ……大阪市☎06(645)1198
ソフトランド秀和……大阪市☎06(649)7177
そごうホップ……大阪市☎06(647)2211
加藤玩具店……大阪市☎06(322)6769
くるみや……大阪市☎06(953)0550
ビックボス……大阪市☎06(652)3303
キカワ……大阪市☎06(678)2191
あすなろぶっくり……大阪市☎06(714)6067
EYELAND(アイランド)……大阪市☎06(460)7377
ミハル書房……大阪市☎06(461)2321
ファミコンショップアラジン……大阪市☎06(704)2407
ソフトレンタルラム……大阪市☎06(647)5418
ワールドアオヤマ千里山……吹田市☎06(330)3251
ファミコン倶楽部布施店……東大阪市☎06(783)6485
ブルート布施店……東大阪市☎06(784)1365
西村商店……東大阪市☎06(721)1694
ファミコン倶楽部香里店　寝屋川市☎0720(31)3991
ヤンマートーイ寝屋川店　寝屋川市☎0720(28)0985
マミーの店……枚方市☎0720(57)4677
アリス……枚方市☎0720(53)3432
高島屋堺店……堺市☎0722(38)1101
ファミコン専門がくりん……貝塚市☎0724(32)1026
トイプラザ泉大津……泉大津市☎0725(21)0931
松屋書店……和泉市☎0725(56)0075
倉橋玩具八雲店……守口市☎06(992)5584
ファミコン倶楽部高槻店……高槻市☎0726(85)6126
ビデオラック沢良宜店……茨木市☎0726(37)5858
ゲームFREAK……茨木市☎0726(37)1810
タイガ……摂津市☎0726(53)2520
ファミコン倶楽部池田店……池田市☎0727(52)4663
ゲームコーナージャンボ　藤井寺市☎0729(38)3662
上新電機岸和田店……岸和田市☎0724(37)1021
ステーション……泉佐野市☎0724(66)5774

■兵庫県
KVRコッポラ店……兵庫区☎078(531)6298
神戸大丸(元町)……神戸市☎078(331)8121
ダイマル須磨店……神戸市☎078(791)3111
おもちゃのキタオ……神戸市☎078(974)7558
おもちゃの川崎屋ジョイプラザ
……神戸市☎078(643)3971
ファミコンショップタイガー21 西宮市☎0798(46)7923
J-WAVE夙川店……西宮市アミスタ夙川B1
加古川そごう……加古川市☎0794(21)2111
遊遊倶楽部ふじ……高砂市☎0794(32)0011
アビーロード……西脇市☎0795(23)5978
クロベェ杭瀬店……尼崎市☎06(418)0849
アイランド尼崎店……尼崎市☎06(418)7591
ブルート出屋敷店……尼崎市☎06(418)4833
ファミコンシティドラゴン立花　尼崎市☎06(419)5803
BAN・BAN……洲本市☎0779(24)0815

■和歌山県
丸正百貨店……和歌山市☎0734(31)3131
おもっちゃまん和歌山……和歌山市☎0734(53)2355
トイプラザ和歌山……和歌山市元寺町52長崎屋3F
トムトーイ……和歌山市☎0734(73)8367
わんぱくこぞう田辺……田辺市☎0739(26)2808
ツインビー……日高郡☎0738(24)1508

■京都府
イエローバック……京都市☎075(343)4860
ニュータイプ常盤(トキワ)……京都市☎075(864)0360
オーク……京都市☎075(391)0391
ニュータイプ洛西……京都市☎075(332)2733
ファミコンランド桂店……京都市☎075(381)0648
いのしし堂……京都市☎075(691)8807
ファミコンランド福知山……福知山市☎0773(22)2988

■滋賀県
フリースタイル……大津市☎0775(21)6000
わんぱくこぞう草津……草津市☎0775(63)0992
サンクス……甲賀郡☎0748(63)0552

■奈良県
上新電機郡山インター店
……大和郡山市☎07435(9)2221
コンピューターランド天理……天理市☎07436(4)1261
日本トイザらス橿原店……橿原市☎07442(4)4472

■広島県
呉そごう……呉市☎0823(27)2111
ポップランド……広島市☎082(221)3288
ファミコンショップソフト&ソフト
……福山市☎0849(23)0935
おもちゃのサコダ……廿日市市☎0829(39)7015
ファミコンショップゲームボーイ 呉市☎0823(23)7665
ブルート各店

■岡山県
ニノミヤ岡山本店……岡山市☎0862(45)2038
こどもや……岡山市☎0862(52)0861
トイ&バラエティイズミ……岡山市☎0862(97)5688
ブルート西大寺……岡山市☎08694(2)3984
ボードウォーク……岡山市☎0862(24)4064
COM㈱岡山テック……倉敷市☎0864(46)1230
㈲第一開発……倉敷市☎0864(21)0109
おもちゃのコスモ……津山市☎0868(26)3131

■山口県
㈲ササキ通信機……下関市☎0832(82)2810

連続技が炸裂する、恐怖の新人類アクション

4月17日発売予定



ミューテイション・ネイション

ネオジオ専用 45メガロムカセット

標準価格 21,800円(税別)

(2P同時プレイ可能・バックアップ対応)

バラエティアップしたクイズ大捜査線PART2

4月24日発売予定



クイズ迷探偵ネオ&ジオ

ネオジオ専用 50メガロムカセット

標準価格 21,800円(税別)

(2P同時プレイ可能・バックアップ対応)

MIKO岩国店……岩国市☎0827(31)7557
ファミコンショップビクトリー　徳山市☎0834(32)3625
ファミコンサークルピノキオ　宇部市☎0836(22)8642
ファミコンショップパンプキン 柳井市☎0820(23)2383

■香川県
三越高松店……高松市☎0878(51)5151
ヤマダ……高松市☎0878(66)5511
野田屋電機……高松市☎0878(51)4545
鈍我羅(ドンガラ)……高松市☎0878(89)6537
トイランドカワタ……丸亀市☎0877(22)7228
井上電機……仲多度郡☎0877(75)2503

■愛媛県
アルファー……松山市☎0898(33)2110
三越松山店……松山市☎0898(45)3111
今治デパート……今治市☎0898(66)5511
新橋デパート……宇和島市☎0895(22)4600
ロックマン……宇和島市☎0895(24)6262
新居浜大丸……新居浜市☎0897(33)4567

■徳島県
フジランド……徳島市☎0886(53)2350
ホビーショッププロポ……鳴門市☎0886(85)7374
G'z徳島シティ店……徳島市☎0886(56)0554

■高知県
高知大丸……高知市☎0888(22)5111
トイ&ホビーハッピーハウス　吾川郡☎0888(93)2554
おとぎや山田店……香美郡☎08875(2)2482
レンタルビデオビット……室戸市☎08872(2)4377

■福岡県
博多井筒屋……福岡市☎092(431)1141
ザ・マンガ……福岡市☎092(623)8811
岩田屋……福岡市☎092(721)1111
西新岩田屋……福岡市☎092(821)1111
ファミコンランド有田屋……福岡市☎092(871)8993
こぐまや……福岡市☎092(671)5829
TV-WORLD……福岡市☎092(542)2456
ファミコンハウスボーイ……北九州市☎093(581)4624
駅前書店……北九州市☎093(631)0341
わんぱくこぞう本城店……北九州市☎093(691)8371
タンタン……北九州市☎093(622)4447
ファミコンランド若松店……北九州市☎093(751)8437
ソフトバンクワールド……北九州市☎093(881)7130
ビデオハウスオルゴール……嘉穂郡☎0948(24)6936
クラウン……嘉穂郡☎0948(42)3503
ファミコンショップハロウィン……☎09302(4)3642

■長崎県
ホビーショップツイン……長崎市☎0958(27)0615

■熊本県
ファミコンショップアグリ……熊本市☎096(389)8902
トム浄行寺店……熊本市寺☎096(344)6577
ファミコンショップトム……阿蘇郡☎0967(22)4733
トム八代店……八代市☎0965(35)4862
ファミコンショップトム植木……鹿本郡☎096(273)2003

■大分県
ファミコンハウスなかつ……中津市☎0979(24)7535
トップボーイ日田店……日田市☎0973(23)6602

■宮崎県
アサヒ電機……宮崎市☎0985(47)2111
ファミコンショップエーワン……延岡市☎0982(37)3371
レンタルビデオエーワン……延岡市☎0982(34)9091
宮崎特価図書中島店……延岡市☎0982(35)3171
宮崎特価図書高千穂通り店 延岡市☎0982(35)8837

■鹿児島県
レンタルビデオトップ……鹿児島市☎0992(82)3668
ファミコンショップマリオ……国分市☎0995(46)6949
ファミコンショップマリオ……曽於郡☎0994(82)5893

■沖縄県
トイマート……那覇市☎0988(67)3394
レンタルショップファミリーステーション
……沖縄市☎0988(67)8354

※スペースの都合により全国取扱店の一部のみの掲載とさせて頂きました。ご了承下さい。
尚、お電話番号はよく確かめておかけ間違いのないようお願い申し上げます。

絵、音、動きに、ダントツの興奮満載。



ハイパワーゲームマシン ネオジオ

NEO·GEO®

標準価格48,800円(税別)

専用コントローラ1台、AVケーブル、ACアダプタ付属
※本広告の表示価格には消費税は含まれておりません

●カタログ請求……ハガキに資料請求券を添付し、住所・氏名・年齢・職業を明記の上
〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号 ㈱エス・エヌ・ケイ カタログ係まで

資料請求券
5GM

ゾクゾク・ネオジオ、キミの街の

スピード、グラフィック、サウンド、すべてが興奮のゲームマシン「ネオジオ」と、続々登場する大容量ゲーム「ネオジオ専用ロムカセット」。キミの目で、耳で確かめろ。ネオジオ取扱店に今すぐ急げ！

■北海道
さっぽろ東急本店…………札幌市☎011(212)2435
西武北海道5番館西武……札幌市☎011(251)0151
茶屋碁盤店(茶屋商店)…札幌市☎011(241)6423
サウンドS…………札幌市☎011(210)4678
ヨークマツザカヤ…………札幌市☎011(531)1111
ソフトハウスヒフティ……札幌市☎011(894)8639
ブックポート篠路(シノジ)店 札幌市☎011(773)7865
西武北海道函館西武……函館市☎0138(55)5511
ファミコンハウスビッグオフ 釧路市☎0154(22)1368
オモチャのポパイ…………旭川市☎0166(31)8544
西武北海道旭川西武……旭川市☎0166(22)5151
ファミコンプラザポパイ…苫小牧市☎0144(67)7299
仔熊北広島店
…………札幌郡東急ストア内〈呼〉☎011(373)0109
■青森県
デンコードー青森本店……青森市☎0177(23)2356
デンコードー八戸本店……八戸市☎0178(44)4111
■宮城県
DaC仙台東口店…………仙台市☎022(291)4744
ファミコンハウスF1…………仙台市☎022(254)2440
デンコードー塩釜壱番館…塩竈市☎022(362)3001
ちゃぴい…………岩沼市☎0223(24)1859
青木商店…………黒川郡☎022(345)3002
■岩手県
アローズ…………九戸郡☎0195(46)2160
ルーカス…………大船渡市☎0192(26)3758

■山形県
ファミコン2001…………山形市☎0236(25)2001
■福島県
DaC平店…………いわき市☎0246(21)8585
コスモランド平店…………いわき市☎0246(25)5481
コスモランドBIG小名浜店 いわき市☎0246(92)3900
クレパス…………喜多方市☎0241(22)0945
■東京都
ヨドバシカメラ新宿西口店…新宿区☎03(3346)1010
小田急新宿店…………新宿区☎03(3342)1111
新宿伊勢丹…………新宿区☎03(3352)1111
京王百貨店…………新宿区☎03(3342)2111
西武池袋店…………豊島区☎03(3981)0111
ビッグカメラ北口店…………豊島区☎03(3988)0020
ビッグカメラ東口店…………豊島区☎03(3988)0002
ビッグカメラAV館…………豊島区☎03(3984)0002
東武デパート池袋店…………豊島区☎03(3981)2211
東急百貨店日本橋店……中央区☎03(3211)0511
三越本店…………中央区☎03(3241)3311
日本橋高島屋…………中央区☎03(3211)4111
銀座松屋…………中央区☎03(3567)1211
博品館…………中央区☎03(3571)8008
東京そごう…………千代田区☎03(3284)6866
ソフマップ3号館…………千代田区☎03(3258)3156
メッセ・サンオー…………千代田区☎03(3255)3451
マルゼンムセン秋葉原店 千代田区☎03(3255)7792
中央エレマート…………千代田区☎03(3255)8731

ヤマギワソフトショップ…千代田区☎03(3253)2111
カワタ…………千代田区☎03(3835)3891
角三電機…………千代田区☎03(3251)7631
ビッグカメラ渋谷店…………渋谷区☎03(3477)0002
ソフトピア渋谷店…………渋谷区☎03(3780)3474
東急百貨店本店…………渋谷区☎03(3477)3468
東急百貨店東横店…………渋谷区☎03(3477)3111
西武百貨店渋谷店…………渋谷区☎03(3462)0111
キディランド原宿店…………渋谷区☎03(3409)3431
ソフトピア上野店…………台東区☎03(3833)5866
松阪屋…………台東区☎03(3832)1111
ヨドバシカメラ上野店…………台東区☎03(3837)1010
明正堂書店広小路店……台東区☎03(3831)4568
あづま書店…………世田谷区☎03(3709)0191
玉川高島屋…………世田谷区☎03(3709)3111
清水玩具店…………港区☎03(3408)6932
ゲーム天国竹の塚店……足立区☎03(3855)7808
TMゲームクラブ玉屋……杉並区☎03(3323)5524
ぽんじゅうる…………目黒区☎03(3760)0920
ソフトピア蒲田店…………大田区☎03(3736)3495
ファミコンハウスムーミン…豊島区☎03(3918)8799
ティーワン中村橋店…………練馬区☎03(3825)2311
アカクラ…………江東区☎03(3642)8741
SKストア…………墨田区☎03(3632)1156
おもちゃらんど金町店……葛飾区☎03(3608)8977
ファミコンアポロ…………板橋区☎03(5392)5785
ファミコンショップBIG……板橋区☎03(3939)1637

フジランド板橋大山店……板橋区☎03(3530)4026
前野屋…………江戸川区☎03(3689)2864
カナリヤ…………武蔵野市☎0422(21)1258
ソフトピア吉祥寺店……武蔵野市☎0422(21)0703
東急吉祥寺店…………武蔵野市☎0422(21)5111
ポニーランド東晃店……東村山市☎0423(94)6580
忠実屋東大和店…………東大和市☎0425(65)1121
サン家電羽村店…………西多摩群☎0425(79)1211
マルゼン立川店…………立川市☎0425(27)6211
立川高島屋…………立川市☎0425(25)2111
ビデオワールド散田……八王子市☎0426(67)1621
サウンドS八王子店……八王子市☎0426(42)3234
町田小田急…………町田市☎0427(27)1111
ファミコンショップマリオ……昭島市☎0425(44)2003
トイランド…………調布市☎0424(84)6789
■千葉県
Hobby-Box KIZ…………千葉市☎0472(68)6689
千葉そごう…………千葉市☎0472(56)2111
三越千葉店…………千葉市☎0472(24)3131
忠実屋クランツ新稲毛店…千葉市☎0472(79)4611
西武百貨店船橋店…………舟橋市☎0474(25)0111
東武デパート船橋店…………船橋市☎0474(25)2211
船橋そごう…………船橋市☎0474(37)2111
木更津そごう…………木更津市☎0438(23)6711
サン家電豊四季店…………柏市☎0471(46)2710
柏そごう…………柏市☎0471(63)2111
カドキヤ…………流山市☎0471(58)1224
レンタルビデオキャッツ……松戸市☎0473(66)1674
ベビーセンターまじま…………松戸市☎0473(87)7310
フジランドイーグル…………浦安市☎0473(53)8999
T.T.C佐原店…………佐原市☎0478(52)4166
メロディーBOX成田店……印旛郡☎0476(92)7452
■埼玉県
大宮そごう…………大宮市☎048(646)2111
大宮高島屋…………大宮市☎048(643)1111
フレンド松本…………大宮市☎048(668)2421
伊勢丹…………浦和市☎0488(34)1111
丸広…………川越市☎0492(24)1111



LAST RESORT

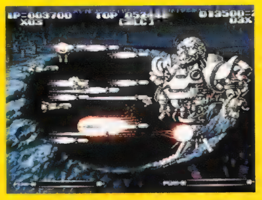
ラストリゾート

4月24日 発売予定

ネオジオ専用44メガロムカセット 標準価格22,800円(税別)

平和なスペースコロニーを突如襲ったコンピュータウイルス。自らの文明により人類は滅びてしまうのだろうか。最後の作戦「ラストリゾート」発令の瞬間が迫る。2種類のため打ち、固定・回転自由自在の高機動ユニットと多彩な攻撃アイテムにより危機を救え。

●2P同時プレイ可能・バックアップ対応







ロビンソン春日部店……春日部市☎048(763)1111
ソフトピア春日部店……春日部市☎048(752)0354
サウンドS熊谷店…………熊谷市☎0485(22)8546
タントム行田…………行田市☎0485(53)2900
サン家電所沢店…………所沢市☎0429(39)5117
東洋電器…………所沢市☎0429(24)9211
ドラゴン小手指店…………所沢市☎0429(25)1414
ファミコンハウスビデオドリーム
…………戸田市☎0484(22)1858
BiBi…………上尾市☎0487(74)6890
ゲーム天国草加店…………草加市☎0489(27)5960
忠実屋川口店…………川口市☎0482(25)1155
ドキドキ冒険島西川口店 川口市☎0482(58)4774

ゆめ家…………川口市☎0482(69)6606
ファミコンランドドラゴン川口店
…………川口市☎0482(54)0823
コメット模型…………羽生市☎0485(61)1222
蔦屋書店羽生店…………羽生市☎0485(63)3455
忠実屋鶴ヶ島店…………入間郡☎0492(86)5211
キッズイン鶴ヶ島店…………入間郡☎0492(85)0562
田中一誠堂日高店…………入間郡☎0492(85)3313
ポニー玩具店…………北葛飾郡☎0480(58)1680
サントップ…北葛飾郡吉川町高富354メゾン宮田1F
キッズイン寄居…………大里郡☎0485(81)6797
■神奈川県
ヨドバシカメラ横浜店…………横浜市☎045(313)3030

ビッグカメラ横浜店…………横浜市☎045(320)0002
ソフトピア横浜店…………横浜市☎045(312)8396
忠実屋十日市場店…………横浜市☎045(981)8911
ファミコンボール…………横浜市☎045(804)4410
トイボックスサンタ…………横浜市☎045(731)1644
横浜そごう…………横浜市☎045(465)2111
横浜高島屋…………横浜市☎045(311)5111
たまプラーザ東急…………横浜市☎045(903)2352
ビデオ館…………横須賀市☎0468(27)0001
小田原オリオン座…………小田原市☎0465(22)9300
ビデオハウス恋太くん麻生店
…………川崎市☎044(987)1191
ビデオレンタル日の丸読売ランド店

…………川崎市☎044(955)0931
忠実屋橋本店…………相模原市☎0427(74)7500
ファミコンショップモンスター 藤沢市☎0466(23)0111
忠実屋湘南台店…………藤沢市☎0466(45)3911
小田急百貨店…………藤沢市☎0466(26)6111
忠実屋綾瀬店…………綾瀬市☎0467(76)8111
フジランド秦野店…………秦野市☎0463(88)7666
フジランド茅ヶ崎店…………茅ヶ崎市☎0467(58)1141
フジランド厚木店…………厚木市☎0462(24)5666
ピッコロ…………三浦市☎0468(88)3715
忠実屋伊勢原店…………伊勢原市☎0463(92)1213
ポパイ…………大和市☎0462(64)5554

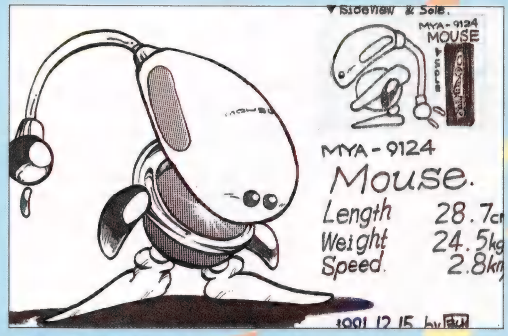
ネオジオのことならなんでも、ネオジオの取扱店についても 「ネオジオなんでも相談室」TEL.06-338-8188まで

キャラクター大賞
大賞候補作品発表!!

たくさんのご応募、どうもありがとう!! ゲーメストの顔になってほしいマスコット・キャラクター。どれにしようか編集部で延々と悩んだ結果、ここはやはり、読者のみなさまにも選んでもらおー！ということで、キミが選ぶマスコットキャラ、今月号のアンケートハガキで投票をお願いします。いっしょに感想もお待ちしてます。

投票締め切りは、4月末日必着。発表は8月号の予定です。

※大賞受賞作に投票してくれた方から、抽選で5名様に最初に製作したキャラ入りグッズをプレゼント。



②KURONEKOまあや君



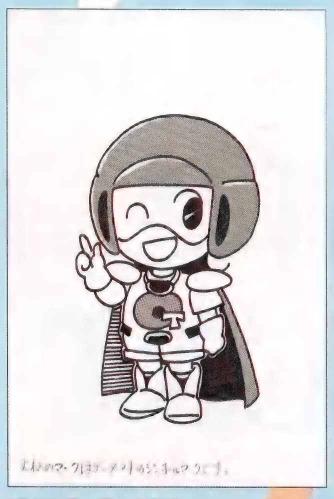
①兵庫県　ラジ関11Fの原田将司たん君



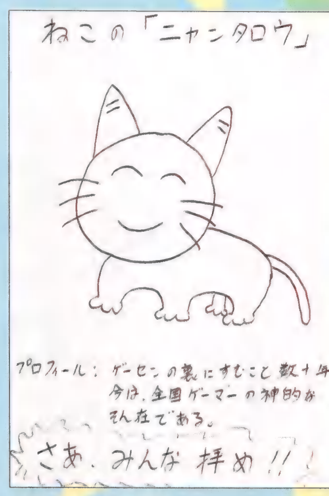
⑥埼玉県　SARDINE君



⑤北海道　橋本豊生君



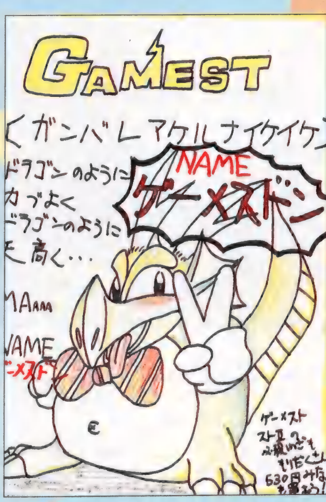
④愛知県　藤本幸喜君



③熊本県　牛島晶君



⑩徳島県　立本あかりさん



⑨東京都　外崎雅史君



⑧静岡県　ぽん君



⑦岐阜県　ASSAULT君

※発表が遅れてごめんなさいね♡

ご応募ありがとうございます!!

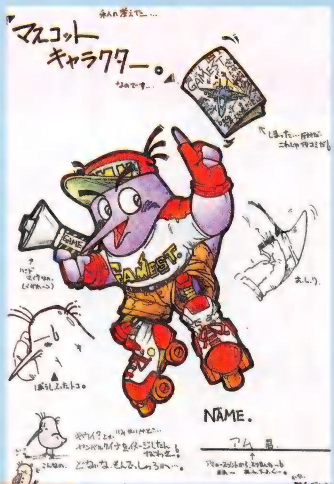
大阪府／侑西田商事君
大阪府／A(S)AD(KYLE)さん
北海道／Aさん
U.S.A.／Dai Motoki君
愛媛県／E・P君
兵庫県／INA君
茨城県／ISO君
三重県／M.YI君
秋田県／MSK君
埼玉県／Q極Sing君
新潟県／T.Tomohiro君
兵庫県／TOADIE君
宮城県／TOB君
東京都／VHS君
埼玉県／YES君
長野県／ZUNchacha君
佐賀県／ZYZ君
神奈川県／アーリア教団ガンマ遊星人君
東京都／あげ足取り男君
埼玉県／アストロガイII君
静岡県／がろう君
神奈川県／がんぢー君
東京都／さむごん君
千葉県／くりっぷ君
千葉県／スーパーゲーマーガイル君
大阪府／とらねこCATさん
埼玉県／トレーシー本田君
大阪府／どらごんちゃん君
和歌山県／どんぶり君
大阪府／バニーボーイ真田山さん
岩手県／バニッシュモンスター君
山口県／ブッキラ君
静岡県／ポン君
愛知県／ぼけ丸君
大阪府／まるも君
熊本県／みきがみそうし君
静岡県／ムッくん君
神奈川県／ヤス君
奈良県／阿井上男君
岩手県／阿部卓也君
三重県／渥美裕次君
福島県／安藤敦君
愛知県／伊東和弥君
東京都／井戸端峰広君
埼玉県／井上武司君
北海道／井上友之君
栃木県／磯隆博君
北海道／遠藤悟司君
静岡県／遠藤光彦君
京都府／奥田晋也君
和歌山県／横山直康君
福岡県／横尾保馬君
東京都／岡田君
山形県／♨君
愛知県／加藤久智君
愛知県／加藤久也君
広島県／加藤健二君
北海道／加藤幸君
鳥取県／加藤武史君
福岡県／加藤保憲君
東京都／花田桂一君
福島県／我妻将憲君
千葉県／我竜君
兵庫県／海の親？君
神奈川県／垣貫卓士君
山梨県／笠原貴志君
大阪府／梶原満君
新潟県／丸田幸治君
東京都／岩崎有吾君
滋賀県／岩谷良二君
愛知県／鬼頭和明君
滋賀県／吉田一彦君
愛媛県／吉本晃君
東京都／宮永計之介君
富山県／宮澤保尋君
大阪府／橋本ひかりさん
神奈川県／橋本勝国君
宮城県／橋本裕美さん
宮城県／玉田聡君
神奈川県／金子雅君
岡山県／金田健一君
北海道／金田敏明君
沖縄県／桑原あおいさん
神奈川県／犬神将君
北海道／見上家達君
大阪府／原田貴雄君
福岡県／古賀貴寿君
大阪府／後藤裕之君
千葉県／江川裕一君
岐阜県／溝脇森彦君
神奈川県／紅林修君
愛知県／荒井貴志君
熊本県／荒木大助君
愛媛県／高井弘志君
大阪府／高桑正樹君
東京都／高尾知宏君
愛知県／高木喜生君
静岡県／高木慶介君
宮城県／黒川春姫さん
岡山県／黒木圭太君
静岡県／今井清彦君
大阪府／今井田大介君
京都府／今中雅貴君
北海道／佐々木靖子さん
埼玉県／佐藤幹則君
福島県／佐藤大輔君
北海道／佐藤禎君
新潟県／佐野洋平君
千葉県／斎藤博希君
大阪府／坂本喬君
和歌山県／笹井健次君
静岡県／三井康宏君
山口県／山近洋嗣君
静岡県／山口正明君
東京都／山口年樹君
埼玉県／山中康嗣君

愛知県／山田政人君
鳥取県／山本匡君
宮城県／市ノ渡真人君
東京都／市川達也君
神奈川県／時丘君
福岡県／柴村隆士君
埼玉県／若杉雄二君
岐阜県／酒井豪史君
兵庫県／春井洋一君
東京都／春日貴之君
兵庫県／春名義行君
滋賀県／緒方慎君
佐賀県／諸江一徳君
福岡県／勝本祐介君
東京都／小酒拓也君
福岡県／小川朝成君
広島県／小畑秀爾君
富山県／小夜ちゃん君
新潟県／小柳雅志君
新潟県／松原剛君
京都府／松本寿雄君
沖縄県／上原隆一君
埼玉県／上村修君
京都府／上田至亮君
大阪府／新谷淳一君
大阪府／森西保友君
鳥取県／森尾啓君
愛知県／深尾篤史君
宮城君／神田敏三君
愛知県／須藤章君
愛知県／杉浦広宣君
神奈川県／杉山功一君
北海道／菅原亮君
埼玉県／成田秀紀君
大阪府／西尾信浩君
千葉県／斉藤英之君
東京都／石黒亨君
愛知県／石塚純一君
埼玉県／石脇正直君
埼玉県／川上普史君
岩手県／桝森亮介君
群馬県／相川真嵯浩君
兵庫県／村上直人君
福井県／村田幸信君
岐阜県／大沼正幸君
大阪府／大城考一君
栃木県／大川尚男君
東京都／大谷学君
茨城県／大竹正造君
富山県／谷正規君
神奈川県／池信尚明君
大阪府／中山秀人君
石川県／中村果生君
神奈川県／中村智之君
兵庫県／中島俊和君
愛知県／中島伸泰君
北海道／長谷晃憲君
大阪府／椎葉智志君
大阪府／辻本晶宏君
神奈川県／点帝点君
愛知県／田辺孝治君
広島県／渡部敏昭君
東京都／渡辺裕晃君
岡山県／島野一信君
三重県／藤田創君
石川県／藤田佑一君
兵庫県／藤本富久君
高知県／藤本将景君
京都府／藤木悠司君
北海道／陶山悠君
千葉県／内山雅秋君
岐阜県／内田雅彦君
愛知県／二村晃弘君
静岡県／日吉泰成君
宮崎県／日高啓輔君
北海道／能代泉君
北海道／畑中秀樹君
東京都／八木沼聡君
東京都／表裕二君
石川県／浜上清一郎君
埼玉県／武藤実智信君
愛知県／服部浩昌君
千葉県／平山遵子さん
東京都／平眞一君
滋賀県／平倭童雑技団君
茨城県／米川真司君
福岡県／片山弘君
大阪府／片平康正君
神奈川県／望月宗君
静岡県／北原源和君
福岡県／北出淑美さん
静岡県／北本雄三君
長野県／本藤拓也君
佐賀県／牟田桂一郎君
埼玉県／茂在忠雄君
和歌山県／木村泰史君
東京都／目黒政孝君
宮城県／門馬明君
埼玉県／野﨑康弘君
東京都／矢沢健司君
栃木県／矢田部司君
秋田県／乱地箱大君
東京都／梨本祥央君
長野県／立岩隆[illegible]君
埼玉県／鈴木一弘君
埼玉県／鈴木英輝君
埼玉県／鈴木達也君
京都府／[illegible]尾辰徳君
神奈川県／六道道成君
愛知県／和田賢二君
愛知県／和田慎也君
神奈川県／倭文数騎君
高知県／[illegible]涅君
青森県／廣岡成昭君
福島県／檜野修一君
神奈川県／澤木章悟君

ゲーメスト マスコット・



⑪福岡県　かるらい君



⑫兵庫県　ELM君



⑬広島県　ちゃら子さんに一目惚れ男君



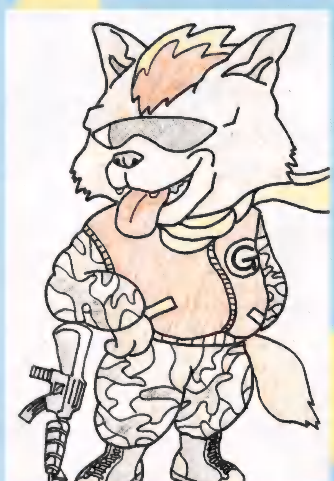
⑭神奈川県　ライテストスター君



⑮茨城県　KIRIN君



⑯山口県　安東晋一君



⑰兵庫県　楠真樹君

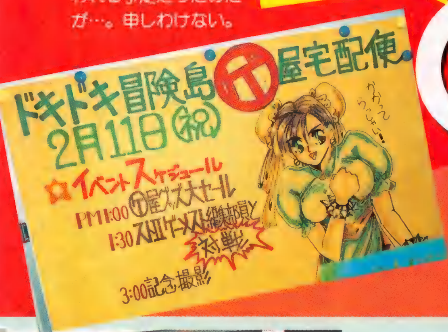


⑱愛媛県　山本太陽君



⑲福岡県　Y²SeeNa君

予定ではこの時間に行われる予定だったのだが…。申しわけない。



第10弾. 群馬・藤岡編

ゲ屋宅配便 with ストII対戦大会

いやはや、ゲ屋宅配便が動きだしてはや半年出張販売も10回目だ。

2月11日は建国記念日。ゲ屋宅配便は、群馬県の藤岡にある「ドキドキ冒険島」に向ったのであった。ドキドキ冒険島は、聞いた人もいるとは思うけど、いわゆる家庭用ゲームソフトの中古販売がメインのお店で、今回のもチェーン店に入っている。このお店の一角（奥）にストIIが3台あり、他にもキャプコマ、キンドラ、MVSなどが置いてある。あと、目を引いたのがレゲー。当日はスターフォースとギャプラスが動いていたが、在庫はまだあるとのこと。

さて販売開始…。あれっ？

さて、販売だ!!というところなのだが、肝心のゲ屋号が予定の1時を過ぎても来ていないのだ。お店にゲ屋号から連絡があって、渋滞で1時間ほど遅れるとのことだ。なんてこったい。結局、時間前に来ていたのはやまかわただ1人。困ったもんだ。

ゲ屋号が到着したのは1時40分ごろ。結局販売がスタートしたのは2時であった。



ごらんの通り中古ソフトがズラリ。ゲ屋号スタッフも何本か買ってったぞ。

対戦開始も1時間遅れ

なんとか販売も開始して、いざ対戦！というとこなのだが、その場で対戦する人間はまたしてもやまかわ1人だけ。予定では、C・LANとYOU・Aが来るはずなのだが、C・LANは突然のアクシデントで来れないとの連絡があった。これはしょうがない。YOU・Aのほうは、特に連絡は入ってなく来るはずなのだが…。

結局YOU・Aは2時10分ころに到着。なぜ遅れたか聞いてみたら、朝起きたのが11時半。朝までFFⅣをやっていて、寝たのが朝の7時。リッチに新幹線ですっ飛んできたとのこと。まあ、1時間遅れただけでよく済んだもんだ。

悲喜こもごもの対戦結果

今回の対戦者は36人（うち2人欠席）。これをやまかわとYOU・Aで2分割したのである。

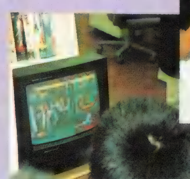
先に対戦結果から報告する。

○やまかわ…12勝5敗
○YOU・A…15勝2敗

やまかわはガイルに対してダルシム・ケン・ザンギエフを使って負け、リュウ・ケン対決で負け、ダルシムに対してブランカで負け、といった内容である。ダルシム使えばヨガフレイムを連発するし、ケンを使えば波動拳がまともに出ず、自称ガイル歴1ヵ月という相手（後でバリバリのガイルマスターと教えてくれた）。にザンギエフを使えば、立ちスクリューはおろかスクリュー自体が全然出ない。前半では、対戦ポジション&レバーが不調という状態だったのだ。



対戦前のミーティング!?勝ったらテレカ（非売品）がもらえるのだ。



家庭用コンパネでもストIIは動いていた。もちろんタダ。サービス満点。

後半に行くにつれて、レバーにも慣れてきたおかげで大負けせずに済んだのである。

今回は一応全キャラを使用したが（ガイルも1回だけ使った）、リュウ&ケンでは1勝もできなかった。ちょっと悲しい…。結果的に対戦相手にガイルが多かったため、1番使ったのはダルシムであった。次に本田といったところである。



グッズ販売はこの通り。見慣れた光景だ。

一方のYOU・Aは、リュウにガイルを使って負け、ガイルにダルシムを使って負け、といった内容である。相変わらず、じゃんけんで勝てばガイルを取り、負けてもダルシム以外ならリュウ&ケンを出すパターン。こちらのプレイヤーは大半がガイル使いだったので、じゃんけんで負けると必然的にセカンドキャラとなり負けてしまったのでは？と、YOU・Aは語る。

対戦したあとの感想は、キャラクターの片寄りが激しく、ガイル使いが多いと感じた。ザンギ使いが1人もいなかったのは少しさびしいけど。

―・―・―

イベントが終って記念撮影をして、ゲ毅スタッフが昼食をとったあと、お店の好意でフリープレイ状態のストIIで野試合が閉店前までおこなわれたのであった。（やまかわ）



これがお店だ!!



ジャンケンポーンで開始!!

ゲ屋宅配便 次回訪問予定

春休み中部ツアー

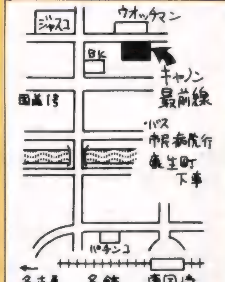
キャノン最前線　4月4日(土)
ゲームプラザA　4月5日(日)

さてさて、次回のゲ屋宅配便は4月4日～5日にかけて、愛知県に行くぞ。まずは岡崎市にあるキャノン最前線。ゲーメストでもおなじみのハイスコア集計店だ。そして、次の日は尾西市のゲームプラザA。明るくてとっても楽しいお店だそうだ。両日ともにゲーム関係のグッズ販売、ストII大会を予定している。

春休みは宿題も無いことだし、みんなゲ屋宅配便に集結!!

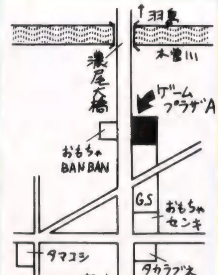
4月4日(土) キャノン最前線

午後1時～3時（予定）
0564-25-2612



4月5日(日) ゲームプラザA

午後1時～3時（予定）
0586-61-7082



ゲ屋宅配便のお問い合わせは
03-3293-9326 萩原まで

シューティングの王者コナミがおくる!!

最強シューティングシリーズ

グラディウステレカセット

4月26日新発売!



■グラディウステレカセット
特製ケース・おまけミニノート付き
（K-6）定価6000円　　送料400円

好評発売中！

●テレカ(K-1)(K-4)(K-3)
各1000円　送料サービス



■出たな!!ツインビーテレカA（K-1）



■出たな!!ツインビーテレカB（K-4）



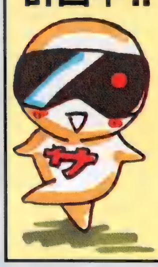
■ゼクセクステレカ（K-3）

＊この商品は(ゲ)屋とゲーメスト読者サービス部の通販でのみ販売しております。詳しくは今月号の72・73ページをご覧ください。
製作・月刊ゲーメスト

ゲーメスト読者サービス部

※芸目素人くん、お名前とご住所をご連絡ください。

只今、計画中!!



サービス部では現在、○○。○や○。○○○テレカの製作を進行中。来月はストIIダッシュ下敷きが当たる、カプコンフェアを計画中！くわしいことは来月号で。お楽しみに。



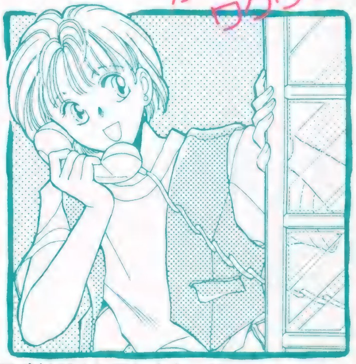
オリジナルテレカケース

(G-1)は売り切れました。どうもありがとう!

NEWバージョン新発売です!!

☆完成Photoは来月号で発表します。お楽しみに!!

イラストはあのコンブバの沙子さんだ!! ワクワク♡



■オリジナルテレカケース (G-4)●1000円
送料2冊まで 250円 3冊以上360円

S.S.T.BAND

待望のオリジナルアルバム 4月29日発売!!

やり終えたぜ大仕事!

ついに出ます!オリジナルアルバムが!!完成度ももちろん高いのだけれど、それ以上にゲーム以外の分野にも足をのばしたS.S.T.BANDはすごいと思います。うん、聴きやすくていいアルバムだぞ。（えどり）

⇦写真は製作中のものです。完成版は少し色が違くなるそーです。お楽しみに!!



BLIND SPOT　S.S.T.BAND (01173)㋚●2800円



■ストIIステイショナリーセット (SC-1)
(レポートパッド・下敷き・カンペン)
●1100円 送料1セット 360円
2セット以上 500円
☆ステイショナリーセットには、おまけにストIIノートが付いてきます。



■ストIIニューアイテムセット (SN-1)
(オリジナル春麗下敷き・オリジナル春麗テレカ・オリジナルストIIテレカ)
●2200円 送料1セット250円
2セット以上500円
☆おまけにNEWストIIノートが付いてきます。



■ツインビーセット (K-5)
(下敷き・テレカ2点・ツインビーノート付き)
●2200円 送料1セット250円
2セット以上500円

最強シューティングシリーズ グラディウス・テレカセット

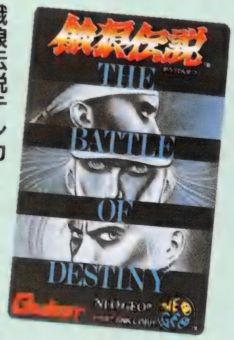
(K-6)テレカ5枚・特製ケース付き
●6000円 送料400円



続々、NEWグッズ登場!!

餓狼伝説テレカ

(SS-1)●1000円
送料サービス



第5回 ゲーメスト大賞受賞記念



ストII最強テレカセット
(C-13)テレカ12枚・特製ケース付き
●1万5000円 送料360円

ストII最強下敷きセット
(C-12)下敷き 2枚・特製ファイル付き
●3800円 送料600円
＊4月号でストII最強下敷きセットの送料が800円になっていたのは間違いです。ごめんなさい。

おススメビデオ!

ゼクセクス

まずはCDの紹介から。なんていったって島本須美さんの「イレーネ姫自己紹介」につきる。昨年の4月ころに録音されたものだが、なかなか笑えてよろしい。ビデオは1周クリアできない人はかなり参考になるぞ。そして、2周目はいかに狂ってるかを確認できるぞ。（AE86）

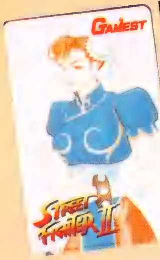


ゼクセクスCD
(01159)㋖●2800円



ゼクセクス・ビデオ
(V-61)㋖●6500円

テレカ
■各1000円　送料サービス


■オリジナル春麗（C－9）


■オリジナルストII（C－10）


■コットン（S－1）

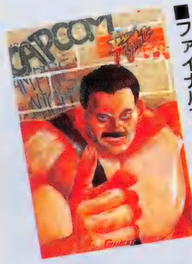

■ゼクセクス（K－3）


■出たな!!
ツインビーA
（K－1）


■出たな!!
ツインビーB
（K－4）


■春麗
（C－8）

下敷き
■各250円
（ただし★C－11）
★K－2は280円
送料1枚175円
2枚以上250円


■ファイナルファイト（C－3）


■冨士弘のワルキューレ（F－3）


★オリジナル春麗（C－11）


■ストII（C－6）


■パロディウスだ－魔天楼の危機編（P－2）


■パロディウスだ－燃ゆる帝都編（P－1）


■ストライダー飛竜（C－1）


★出たな!!ツインビー（K－2）

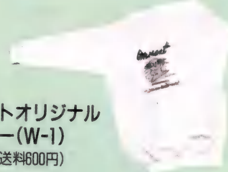
売り切れました。どうもありがとう


■ストライダー飛竜テレカ


■パロディウスだ－テレカ

オリジナルグッズ


■ストIIレポートパッド
（C－5）●300円　送料1冊250円
2冊以上360円


■ゲーメストオリジナル
トレーナー（W－1）
1着3900円（送料600円）


■オリジナルバッジセット
（B－2）
●500円　送料4セットまで250円
5セット以上360円


■冨士弘のワルキューレ
レターセット
（F－1）
●600円　送料2セットまで250円
3セット以上360円


■ゲーメストバインダー
（B－1）●800円
送料1冊360円
2～4冊730円　5冊以上880円


■ストIIカンペンケース
（C－7）●600円　送料1個250円
2個以上360円

ゲーメスト読者サービス部通販お申し込み方法


Ⓐゲーメストオリジナル
シャープペン＆
ボールペン　☆10点


Ⓑゲーメストタオル
☆40点


㋖屋サービス部テレカ
☆20点

○ゲーメスト本紙についている別紙の払い込み通知表、または郵便局の通知表でお申し込みください。
＊現金書留または電話注文は取り扱っておりません。
○ご注文からお届けまで2週間以上かかります。商品により1カ月以上かかる場合がありますのでご了承ください。
○返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
○価格は税込みです。
○ビデオはVHSのみです。

送　料

○ビデオ・テレカは送料サービス。
○CD／1枚…250円、2枚（2枚組）～3枚（3枚組）…360円
4枚以上…400円
＊たくさんの商品を買った時には、その中で一番送料の高いものの送料分をおくってください。
例）テレホンカード…サービス、下敷き2枚…250円
バインダー2冊…730円
以上を一括ご注文の時、送料は730円です。

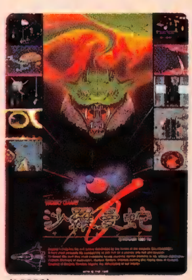
ゴールドチケット・サービス

○通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、点数分のチケットを同封して封書で「サービス部」までお申し込みください。

郵便振替口座番号　東京5－98420　㈱新声社　読者サービス部
お問い合わせ　☎03-3293-9326（月～金）

■レポートパッド
●各258円　送料1冊250円
2冊以上360円


■ツインビーレポートパッド
（12009）


■沙羅曼蛇レポートパッド
（12008）

■下敷き
●各206円　送料1枚175円　2枚以上250円


■イースIIA
（12022）


■グラディウス
（12005）


■ツインビー
（12004）


■アウトラン
（12010）

発売元／電波新聞社

ナムコレターセット
製造元／ナムコ
発売元／㈱ワールド

各々（びんせん　8枚
封筒　3枚
レターカード3枚）


Ⓐセット（22001）
トイポップA＆コズモギャングスA


Ⓑセット（22002）
トイポップB＆コズモギャングスB

●各824円　送料1セット250円
2セット以上360円

月間TOP10 1/20～2/29集計

ビデオベスト10	1位	V-59	マージャンクエスト	479Pts	㊭	3800円
	2位	V-58	ストリートファイターII 場外乱闘編	269Pts	㋚	6800円
	3位	V-61	ゼクセクス	266Pts	㋖	6500円
	4位	V-60	出たな!! ツインビー	232Pts	㋖	6000円
	5位	V-53	ストリートファイターII	92Pts	㋚	5800円
	6位	V-7	ストリートファイター	73Pts	㋚	3378円
	7位	V-54	ナイトストライカー	70Pts	㋖	7000円
	8位	V-55	ワルキューレの伝説	39Pts	㋖	4000円
	8位	GV-1	ファイナルファイト	39Pts	—	7800円
	10位	V-48	グラディウスIII	28Pts	㋖	6500円
CDベスト10	1位	01159	ゼクセクス	170Pts	㋖	2800円
	2位	01157	メタルブラック	106Pts	㋚	1500円
	3位	01155	デスブレイド	22Pts	㋚	1500円
	4位	01123	ストリートファイターII (2枚組)	21Pts	㋚	3500円
	5位	01017	ダライアスII	18Pts	㋚	3200円
	6位	01127	ナムコサウンドエクスプレス4	16Pts	㋪	3000円
	7位	01141	コットン	14Pts	㋚	1500円
	8位	01084	ダライアス	12Pts	㋐	2627円
	9位	01147	名盤ニンジャウォーリアーズ	10Pts	㋚	1500円
	10位	01158	女神転生I・II (2枚組)	8Pts	㋪	3900円

今月の総評

ビデオ編

おお!強い。マージャンクエスト第1位ですね。エンディングを見ようとするとなかなかお金がかかるゲームなのでビデオを買ったほうが安いかもね!?

2位は…ストII場外乱闘編です。後に発売された出たな!ツインビーとゼクセクス元気ないぞー!それにしてもストII人気すごいっすね。


■マージャンクエスト


■ストリートファイターII 場外乱闘編


■ゼクセクス

CD編

1、2位ともに新譜が入りましたね。1位ゼクセクスは発売前から予約も多く、評判が高かったのです。対してメタルブラックはじわじわ人気が出てきた1枚。聴いてみて「いいなぁ、ほしいなぁ」と思った人が多かったんでしょうね。

注目してもらいたいのが4位。ダライアスIIです。

新譜の爆発的なパワーもすごいけれど、定番のいぶし銀的パワーも忘れちゃいけないよね。たとえると演歌かな?かめばかむほど味がでてくるめアルバム。でもダライアスIIやドラゴンセイバーをたとえるのに演歌ってのも変ね。

ところで、突然ですが来月からこのコーナーの担当が替わります。今まで応援してくれてありがとう。新しい担当は音楽知識バリバリのかっちょえー男の子だよ。引き続き応援よろしくね。


■ゼクセクス


■メタルブラック


■デスブレイド

㋐=アルファ ㋚=サイトロン ㋖=キング ㋪=ビクター ㊭=ポリスター ㋺=アポロン

ちゃら子のVIDEO & CD情報



ゲームバンド特集

S・S・T・バンド

オリコンに登場した初のVGMアルバムアウトラン。そのアウトランが名盤シリーズで再びリリース。今回はオリジナルに加えアレンジ3曲とゴーカ版。ラストウェーブを聴いて君も泣くしか!

ライブといえばS・S・Tというくらいライブパフォーマンスは人気が高い。初のオリジナルアルバムを発表してます波に乗ってます。


■名盤アウトラン/S.S.T.バンド (01164)㋚●1500円

アルフライラ

押しも押されもせぬVGMアルバムNo.1のストII。各キャラクターの雰囲気を見事に表して、BGMというよりはテーマ曲という感じ。

アルフのアルバムはいつもアレンジが充実。このアルバムもUSネイビーなど聴きごたえたっぷりだよ。

キャプコマのアルバムでボーカル入り初挑戦のアルフライラ。これからもどんどん新しい試みにトライするそうだから期待だ!


■ストリートファイターII/アルフライラ (01123)2枚組㋚●3500円

ズンタタ

今回あえて旧ニンジャのアルバムをおすすめしたのはアレンジの1曲目を聴いてもらいたかったから。ライブ風仕立てになってるんです。ライナーに「いつかライブを…」って書かれてますが、実現した今はどんな気持ちかしら?名盤と聴きくらべてみては?

AOUショーで聴いたギャラクティックストームの曲が忘れられません。表舞台には出なくてもズンタタのパワーはひしひしと感じられます。


■ニンジャウォーリアーズ/ZUNTATA (01001)㋚●2627円

ゲーマデリック

ギターの音がインパクト強かった空牙。空牙の曲はどれもハードで男くさいのに透明感のようなものがあるのよね。特に空牙は大空の雰囲気が漂ってますね。

6弦ベースやラップなど話題にはことかかないゲーマデリック。特にラップはVGM界に新しい風を巻き起こしたね。ライブにも期待!


■空牙/ゲーマデリック (01044)㋚●1500円

矩形波倶楽部

オリジナル曲も含めた矩形波倶楽部のフルアレンジアルバム。さわやかで優しくて、聴いていて気持ち良くなります(古川氏の人柄のせいかしら?)。イージーリスニングとしてもかなりいいと思うなぁ。ライブで披露した曲もあるのでぜひ聴いてくださいね。

今一番期待してるのはフルオリジナルアルバム。ゲームから離れた矩形波を聴いてみたいです。100%矩形波フレーバーのアルバムは楽しみ。


■矩形波倶楽部/矩形波倶楽部 (01109)㋖●3000円

好評発売中!!


■ナムコ・サウンド・エクスプレス Vol.6(01174)㋪●1500円


■CAPTAIN COMMANDO G.S.M.CAPCOM5(2枚組) (01167)㊭●3500円


■沙羅曼蛇～Again～ (01169)㋖●2500円

4月の新作!

▼22日

NOW PRINTING

■P.S.ドラキュラ ニュークラシック (01172)㋖●3000円

▼21日

NOW PRINTING

■スターブレード (V-62)㋪●4900円

おまたせしました♡ 4月25日発売!


■美少女ソフトオリジナルカタログVol.3 (V-63)㊭●3800円

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京	※ 5 – 98420	金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部		料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※（郵便番号）〔お忘れなく〕 （おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕 （おところ）〔フリガナ〕 （お電話）〔 — — 〕		備考	
			受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京	※ 5 – 98420
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部	
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円	
払込人住所氏名	※	
備考		受付局日附印

ゲ屋 瓦版（かわらばん）

第15号
編集人：古葉八一
ゲ屋瓦版
1992年(平成4年)
4月1日(水)



ビデオリクエスト受け付けます！

ゲ屋に漂うアダルトな雰囲気を増幅させるマイルドなアイテム、ゲームビデオ…ただ今、リクエストを受け付けておりまするっス。あの感動をもう一度、お客様と一緒に堪能しませんか？


店内ではこんなふうにゲームビデオを見ることができます。

サンダーブラスター大会大爆発

結構、レベルが熱かった2月9日、11日両日、連射装置は当然なし（デモプレイでは連射名人高橋くんを使用）で優勝者はなんとラス面途中！店員一同、ギャラってしまいました。

11日はアイレム広報のT氏も参加、その素晴らしい芸術プレイに失神者続出…か？


今の若者ぁー、銀ブラよりゃあサンプラだよなあ、兄ちゃん!!

N²AZOトリオ大乱入!!

来ました！来てくれましたよ絶好調の3人組が!!

当日はN²AZOチームに関するパーソナルクイズも盛り上がり、㊙裏話まで聞けてしまったお客様は幸せモンですな。


いっちょーやりまっか!!



4月のイベントだーい!!

4日（土）〜10日（金）
入学おめでとうフェア
新規に入学された方にゲ屋からささやかなプレゼント。カウンターまで一言どうぞ。

26日（日）
グラディウステレカセット発売記念
㊙ビデオ、?バージョンデモプレイ、ミステリィな雰囲気が君を待つ。（2時より）

18日（土）〜25日（土）
ナムコフェア
21日はスターブレードのLD、VHS発売記念にビデオの解説も予定しているぞ。（2時より）

29日（水）
S.S.T.バンド、オリジナルCD発売記念
CDをお買いあげのかたには特製ステッカーをプレゼント（先着50名）



30日（木）〜5月10日（日）
カプコンフェア
3日〜5日はストリートファイターグランドマスター決定戦。1日16人×3日で行う予定。ポイント制で上位5名が決勝へ進みます。出場希望の方は4月10日（金）消印有効でゲ屋「私がグランドマスター」係まで葉書を送れい。そして決勝戦は10日（日）だ。

ゲ屋瓦版AOUショー号外版
ダブルチャンス当たり番号

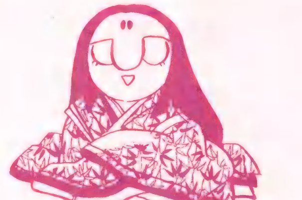
○03	○408
○29	○767
○103	

こばちゃまの今月のオススメ

ひょひょ。こばちゃまざますわよふほほほほほほほ。今月はファルコムのCDをひとまとめでオススメしちゃうわウッフン♡

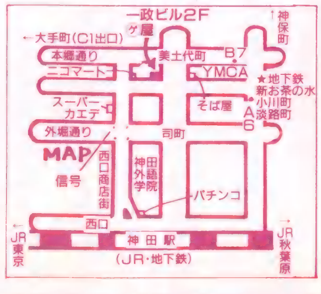
ゲーメストの読者にはあんまりなじみがないかも知れないざますけども、JDKバンドの歌は聴いてみそ？

あ、そうそう、4月15日にゲ屋レーベル初のCD「機動店員ゲバン・主題歌集」が出るから買うざいます。←うそざます。出ないざます。



4月の基板メニュー

4日（土）〜10日（金） ストリートファイターII
11日（土）〜17日（金） ブラックドラゴン
18日（土）〜25日（土） ストリートファイター
26日（日）〜 ストリートファイターII



☎03-3293-9325
★通販のお問い合わせは☎03-3293-9326 読者サービス部へ

営業時間
12:00〜19:00
月曜定休

〒101 東京都千代田区内神田1-15-2 一政ビル2F

天下一ゲーマーの店
ゲ屋
Super Gamer's Market MAKU-GE-YA

レゲーの魂

3月号の720°の説明が違うとかなりのご指摘がありました。残機制&ボタン×2じゃなかったんですね(超マヌー)。

やまかわ悠理

このゲームを語る

ハイパークラッシュ

おそらくコナミゲーム史上一番マイナーと思われるフロントビューのバイオレンスドライブゲームである。ポールポジション筐体を使用していて、敵車を体当たりやジャンプして潰してFUELを補給しつつゴールを目指すといったへんなノリのゲームだが、実はとてもハマル名作なのである。BGMも素晴らしかった(CD化望む!)。

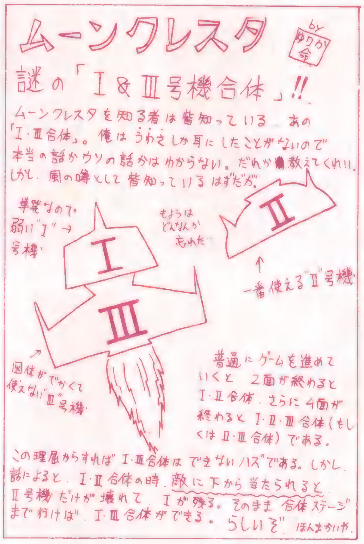
しかし、このゲームの一番すごいところは最終面の背景!なぜなら世界の名所が一堂に会しているのである!!自由の女神に凱旋門にエッフェル塔に五重の塔にパルテノン神殿、そしてモアイ!しかも、それらがほぼ同じ大きさなのである!!

地平線のかなたに行儀よく並ぶ世界の名所などこのゲームでしか拝めないであろう。

ちなみに今なら川崎の武蔵新城(南武線)の中央プラザというパチンコ屋の2階のゲーセンに生き残っている!駅を出て斜め左に行けばたどりつけるでしょう。

(東京都・おくていMEG君)●チェイスHQみたいなゲームなんだけど、ポールポジションタイプの無限に回転するハンドルなのでやりすぎて手のひらがスリムケた思い出があります㊟。

㊟くんのコメントがなぜかついていたので書いてしまった。まあ、アメリカンなゲームですね。ちなみに、コナミの1987年の作品で、ゲーメストでは紹介されていません。



(大阪府・今小路由梨香命君)●これはできます。I・IIとIIIの合体に失敗するとIIIしか残らず悲惨。



(東京都・おくていMEG君)●これはNOKの開発なのだ。実は、基板があればCDジャレコVol.1にはいっていたのだ。これ本当の話。

グレートソードマン

タイトル名の言うがごとく"剣"の達人を目指すゲームです。

ゲームは、フェンシング、剣道、コロシアムによる死闘と3つのパートに分かれており、ある規定条件を満たす(フェンシングでは5本先取・剣道は2本先取)と次の相手と試合をすることができます(フェンシングは3人、剣道は5人)。要するに剣術の勝ち抜きゲームなんですな。それゆえ、相手より早く規定条件を満たさねば即ゲームオーバーという非情さを持っているわけです。

私はこのゲーム、非常に素敵だなァと思ってます。どういうところかというと、まず自分の動かすキャラクターに名前をつけるんです。その名前のついたマイキャラで試合に挑んでいくんです。自らの名の誇りをかけて、自らの剣の技を頼みとして戦っていくんです。そこには煮えたぎった殺意など必要のない強者同士の戦いが展開していくでしょう(とかいって、コロシアムは殺意バシバシ)。ま、"騎士道"とか"武士道"っていうのをネーム入れから感じてしまうんですよ。

至高の強さを求めん(剣術系)ゲーマーは、ぜひこのゲームをやってください。勝つにはどうすればいいか?の答えが、相手より一瞬だけ先に"剣"が当たればよいという健康的スポーツゲーム(?)なわけだが、これがけっこう燃えるゾ。

(京都府・みすりる・れんれん君)

●私も、剣道面を抜くのがやっとだったので良くはわからないのだ。他人のを見ていた範囲ならわかるけど。

書ききれなかったけど、隠し味(テク)はかなりあったぞ。剣を折って勝ったり(黄金の剣も折れるそうだけど)フェンシング面で1勝4分(タイム切れ)になると、勝つには勝つがゴミを投げられブーイングが飛んだり。

ちなみに、コロシアム面が終わるとフェンシング面に戻ってループになる。2周目以降のボーナス面がかなり熱い。

1984年のタイトーの作品。



(奈良県・鷹城ひとし君)●アウトランより難度が高くて燃えたなあ。慣れればパターンゲーム!?AMショーのハイレグねーちゃんがかなりキテたのだ(キしこみ○度!?)。

レゲーゲーセンMAP

ホテルにて

1月28日から2月1日まで、私は修学旅行らしきもので長野へ行きました。

そこで「サンパティック斑尾」というホテルに泊ったのですが、そこのロビーや廊下にあったゲームがすごい!スーパーヘリ、スクランブルフォーメーション、ドンキーコング(純正コンパネ)、アルカノイド、ダブルドラゴン、1943、ついでにテトリスもありました(ALL100円)。

ちなみに、横のおみやげ屋にはG-LOC、スーパーハングオン、ターボアウトランにコインゲーム(大型)がありました。上の階や別の館には行けなかったので、ひょっとしたらスゴイのがあるかもしれません。スキーにでも行く方はついでにどうぞ。

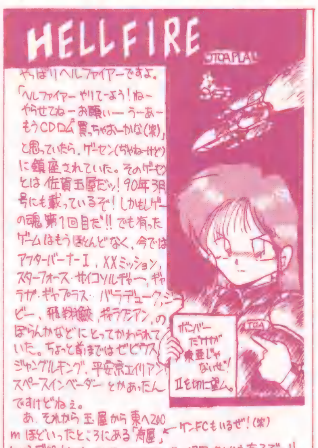
(大阪府・Vamp春麗♡みかえら君)

●けっこう山奥のホテルのロビーとかは時が止まっていることが多いのだ。私の修学旅行のとき(ちなみに佐渡ヶ島)はゼビウスとかMr.DOとかが1年落ちであったけど、今ではどうなっていることやら…。そのときのホテルにゲームコーナーはあったのだが、電源が全てOFFだったのが心残り。風船割りゲームがコンパネの型状から一発でわかっていたのになあ。

こんなことを書いていると、もはやゲーセンMAPとは呼べないなあ。まあ、レゲーが生きているところなら別に駄菓子屋でも本屋でも魚屋の前でも(家の近くにある)いいんだけどねぇ。

遊園地にて

富山有数の遊園地、大川寺遊園のゲームコーナーは、まるで10年前にタイムスリップ

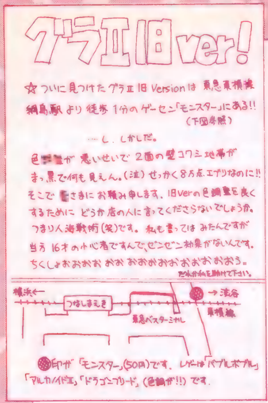


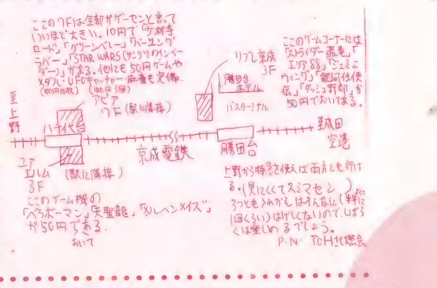
(佐賀県・TOMCAT=たきがわいつか君)●家庭用はビジュアルバリバリで硬派じゃないぞ。別にいいけど。

したようなところだった。
一番新しいのは、戦場の狼で、次あたりに新しいのがあの幻の名作（そこまでいうか!!…㊅）ゼビウスである。あとはいかにも古そうなのがちょいとあった。
それらは、タイムパイロット、ムーンエイリアン、キング&バルーン、ジャンプバグ、etc。それと、隣の食堂には、Mr.DUというディグダグの先祖みたいなのと（注：コピー基板、&ディグダグが先祖。Mr.DOは子孫…㊅）ジャンピューターがあった。
（富山県・ダルシム教富山県筆頭君）
●これは是非行ってみたい。消印は昨年の8月17日になっているが、もはや関係ないだろう。完璧に時が止まってる。

ステーキ屋の前にて

札幌市の豊平区役所付近（ステーキハウス・ビクトリアの向かい）のゲーセン「ゲームinポパイ」には、ポパイ、マリオブラザーズ、ギャプラス、ギャラクティカ(C)、ディグダグ、マッピー、パックマン、ゼビウス、ニューラリーX、インベーダー、フロントライン、ザ・ピット、トップボーラー、パニックロード、フェニックス、C・ベースボール、フィールドゴール、イスパイアル、エクセリオン、
（神奈川県・まるちぷる君）●というわけで、皆様よろしくお願いします。





（千葉県・TOH北燃会君）●そうか、あれもスターウォーズだった。↑通称、歌うインベーダーといえばわかる人いるかな。

ノバ2001、プーヤン、フロッガー、アッポー、ペンゴ、モナコGP、タイガーヘリ、アダルトクイズEVE、チューハンター（光線銃もの）などがあります。料金は、タイガーヘリ、EVE、アッポー、ペンゴ、モナコGPがなんと100円（ボリ過ぎ!）。フロッガー、ザ・ピットが50円、他が20円です。
前はバイオアタック、フリッキー、ロックンロープなどあったのですが、いつのまにかこつ然と姿を消しました。
このゲーセン、いまだに得体の知れないところで、ストIIが2台から1台に減ったり、ウルトラマン、TATSUJINが2~3日で消えたり、マッピーのインストカードが白黒のコピーだったり、ディグダグのコンパネが右レバー左ボタンだったり（純正じゃないのそれ…㊅）、クレーンのおかし釣りゲーム（いつのアメだ?）があったり、全体的に〝うさん臭さ〟の漂う店です。
しかも、店のわきのほうには、おはらい箱になった筐体の山があるが、その中にはタイトーのギャラクシアンやザ・モンキーなどの代物があり、あげくの果てにはじゃんけんピエロなるエレメカまでも…。
なお、ここのストIIは、中パンチの反応がすこぶる悪いので、リュウ、ケン、ガイルでのプレイをおすすめします（2月1日現在）。

（北海道・花田史記君）
●ここにリストアップされた機種は、ほとんど1983年より前のもの。一番新しいのでパニックロードだもんなあ。でも、ストIIも置いてあるし、別にレゲーだけのゲーセンじゃないみたいだね。

このゲーム教えて下さい

●今回は趣向を変え、「こういう内容だったんだけど、名前が思い出せない」というような手紙を紹介、それにお答えしようというコーナーです（最近こういう手紙が多いので）。
その前に、3月号の結果報告を。クレイジークライマーは池袋のプレイランドドラスベガスにありとのこと（東京都・スーパーファンタジーゾーン人君）。
ピットフォールIIは特に報告はありませんでしたが、ゲーセンMAPの投稿で茨城県の筑波山山頂にあるようです（茨城県・とく名はとくねーえ君）。
ここは、他にも年代物があるので、ヒマな人は行ってみては（さすがに少し遠い）。
☆任意上下スクロールのアクションゲームで、主人公は帽子をかぶった男。このオッサンが爆弾を投げ「ファンタズム」のマイキャラのような敵を倒して行くというものだ。



（茨城県・キリン君）●それはねえ、「ナックルジョー」というんだよ。ちなみに、いまいちマイナーだったんよ（私は1回もプレイしていない）。

フィールド上は樹木や有刺鉄線、バリケードなどの障害物で迷路状になっているが、爆弾でそれらを破壊することもできる。
何か漠然としているが、決定的な手がかりが1つある。それはBGM。モーツァルトの「トルコ行進曲」なのだ。通常はイントロの部分が繰り返して流れているが、時々出現するスイカや牛乳などのターゲットを取ると転調し、一定時間サビの明るいフレーズ（くそ、文章じゃ伝わりにくい…）に変わるというものである。その際、パックマンのパワーエサ的効果も得られたはずだ。
もう1度見たいとは言わない。せめて名前くらいは分からないものだろうか。
（千葉県・江戸主水・笠原弘子（偽名）君）
●それは「ノーティボーイ」のことでしょう。1981年ジャレコの作品。永久パターンはあまりにも有名だ。

☆なんか街が狂っていて、チャリンコ少年が新聞を投げ配って正しい情報?を知らせてやるようなゲームで、ちゃんとチャリンコのハンドルなんかがくっついていて、死ぬとみじめな自分が新聞に載っちゃったりして、とにかくそんなゲームなかったでしたっけ?
オイラは85年頃近所のダイエーにあったのを見たんですけど…。
（神奈川県・直接打撃君）
●正しい情報うんぬんに関しては違っているけど、まぎれもなく「ペーパーボーイ」である。アタリゲームズが1984年に開発したもの。日本には85年にゲーセンにやってきたのだ。

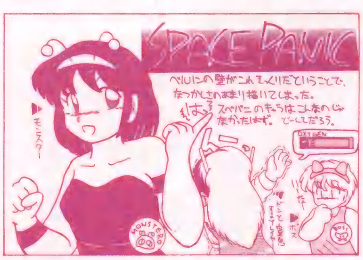
イラストコーナー



（北海道・HIX君）●黒い家に攻撃してもいいけど…。こりゃやりすぎだあ。実際にはこんな設定はないぞ。

（山口県・TVS君）●アポロン、サルにしか見えんぞ。それにしても、アルテミス、14万は高いぞ。



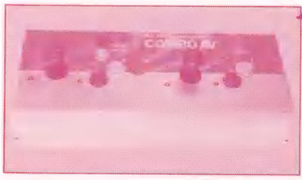


（埼玉県・男はやっぱりエドワード・ドランティ!D-SPELL君）●ここまで美化されてないけど、実際はかなりコミカルなキャラなのだ。しかし、ベルリンウォールはどこへ…。

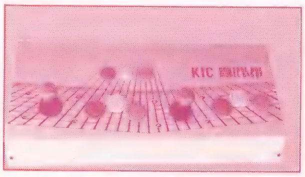


（愛知県・松本和士君）●このイラストが一番まとも。本当にこういうゲームです。

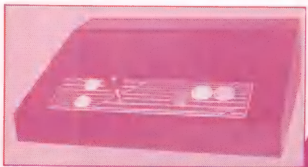
皆さんに親しまれて10年。
㈱キョーワインターナショナルは、着実に歩んでいます。



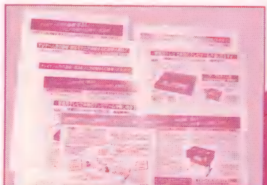
1991年
COMBO AV
10年の実績を生かし、数々の改良が 。最新、最強のマシーン。



1988年
KIC-85 DX
ベストセラー。多勢のマニアより絶賛の声々々 。



1986年
コントロールBOXの第一号。元祖です。

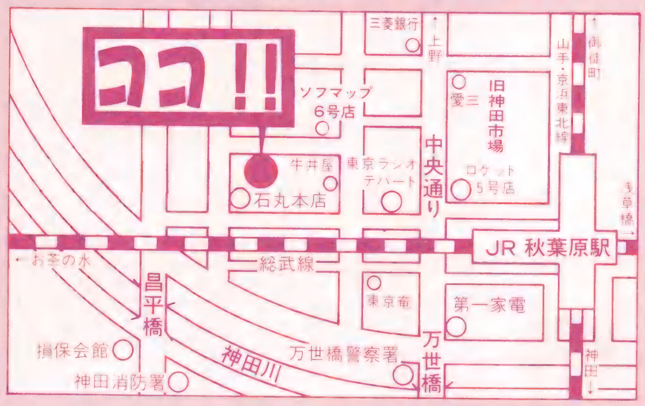


1981年
マニア向販売開始。
おなじみの広告……。

業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安！

アーケードゲーム専門店が秋葉原にオープン!!
基板在庫豊富・懇切丁寧。特価基板いろいろ!!
親切価格!!
マニアのみんなもそうじゃない人も、ゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!
——— ぜひ、お立寄り下さい。

〒101 東京都千代田区外神田1-9-5 長嶋アルファービル



☆営業時間 PM1:00〜PM7:00(水曜日定休)

秋葉原に直販ショップがオープンしました！

12トリガーボタン(ストII対応)も発売中!!

◎各タイプ共、下記の完成品価格の¥3,000増し。
機能性重視、新設計。人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー!!

★ キョーワの自信作 ★

水平パネルのCOMBO AV!!
1ヵ年保証のCOMBO AV!!
自信を持ってお勧めします。

ゲームライクなスペシャルバージョン出現

いちばん新しいコントロールBOX＝"COMBO AV"

高画質なS端子対応

すべてが標準装備(本体保証1ヶ年)

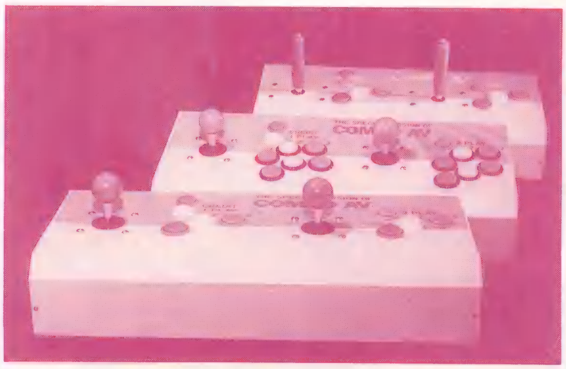
COMBO AVの機能(サイズ W:470 D:200 H:155㎜)

◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド＆ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆全スイッチ、ジョイスティック。電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆各トリガーボタン単独スピード切換付オートトリガー(ファイヤー、ボンブ、ミサイル等の各々のトリガースピードが自由に設定)
◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンブスの卵参照)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました。又、6ボタンの改造可。

満足のいく性能で安心価格

"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)は各3,000円増

- Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……¥34,000
- Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥29,000
- VRタイプ(上記両方対応＋RF付)……¥37,000



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も、高画質でゲームがプレイできます。



ゲームマシンのしくみが楽しみながらよくわかる。

COMBO AV 自作キット

完成価格の各5,000円引きです!

キューティー鈴木の
「いっしょにしようよCOMBO AV」
© JWP WAKO.
制作取扱説明ビデオ付

ホットな最新情報(在庫表)は62円切手2枚同封の上、右記へ!

㈱キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区西品川2-6-3)
TEL.03-5496-1046代 FAX.03-5496-1047

続・続・驚異現象

ULTRA 441

構成
やまかわ悠理

1カ月パスされるとネタもたまる。餓狼伝説でもネタはいくつかあったがMVSでためしてないので、結果発表は次号で(NEO・GEOではできなかった…)。

今月のメニュー

びっくらめーしょん/381

キャプテンコマンドー

●意味なし技

写真の位置でレバーを上に入れてジャンプボタンを連射すると、上に登ったあと下から出てくる。

（岡山県・Ⓟプリティー・フーバー君）

㊎どのキャラでもできるが成功してもちょっとうれしいだけ。初級。



おヒマならどうぞ。タイムアップに注意。

びっくらめーしょん/382

キャプテンコマンドー

●半・無敵技

5面のボートに乗るときに、スタートした瞬間にレバーを左に入れながらジャンプボタンを連打すると宙に浮かんで敵の攻撃に対して無敵になる。

（埼玉県・小宮優君）

㊎正確には忍者のジャンプ斬りにはくらってしまうのである（くらったあとはボートの上に乗ってしまう）。フーバーなら、敵も倒せるのでお得(他のキャラはダメ)。初級の上。



看板もすり抜けられるのが妙におかしい。

びっくらめーしょん/383

キャプテンコマンドー

●㊙技

ボスを倒すときに、最後の一撃をマービンの炎など敵の攻撃でくらわすと、ボスポイントがもらえない。さらに次の面になかなか進まなくなる。

（大阪府・Ⓟでも私は2020なの♡㊩君）

㊎考えてみりゃもっともの話。1・2・6面が狙い目。初級の上。

びっくらめーしょん/384

ストリートファイターII

●サイコクラッシャー投げ

ベガがサイコクラッシャーアタックに入ったとき（真横になる瞬間）に空中投げができる。

（東京都・Ⓟ小栗宗湛君）

㊎ひとことでいうと簡単だが、実践するとなるとメチャムズ。私が確認しようとしたときも2回しか成功しなかった(失敗は☆の数…)。コツとしてはサイコに入るときに目の前に落下するようにジャンプすればいいのだが…。早くても遅くても失敗する。中級の上だ!!

びっくらめーしょん/385

餓狼伝説

●瞬間芸

ジョー東でVSタンフールー（じじい）のときに、じじいが小さいときにひきつけてタイガーキックを撃つと2発当たり肥大化したと思ったら、すぐ小さくなってしまう。

（東京都・ⓅMFC軍曹㊛君）

㊎年賀状でこのコーナーあてにあいさつをくれたのは君だけ。上級。←そんなわけねーつーの。実際にはタイガーキックを出すのが難しいのだ。初級の上。

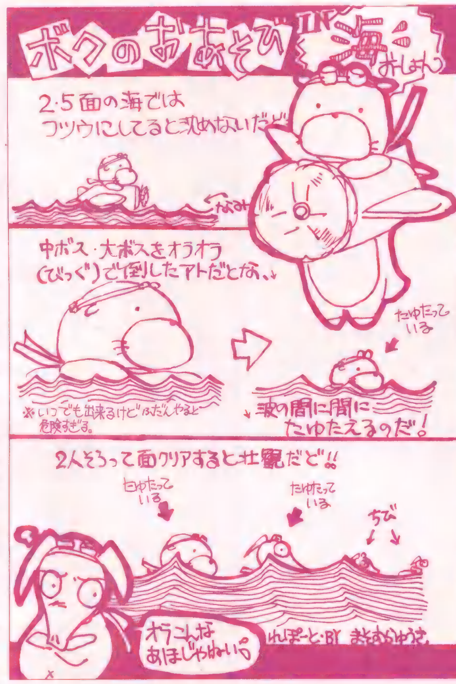
びっくらめーしょん/386

はちゃめちゃファイター

●意味なし技

はがき①参照。

㊎画面の右で同じようにするとかわうそのブツ切りが見られるのだ(つちぶたでも可)。初級。



（神奈川県・Ⓟまえむらゆうきさん）●つちぶたたとおぼれるような気がする…。

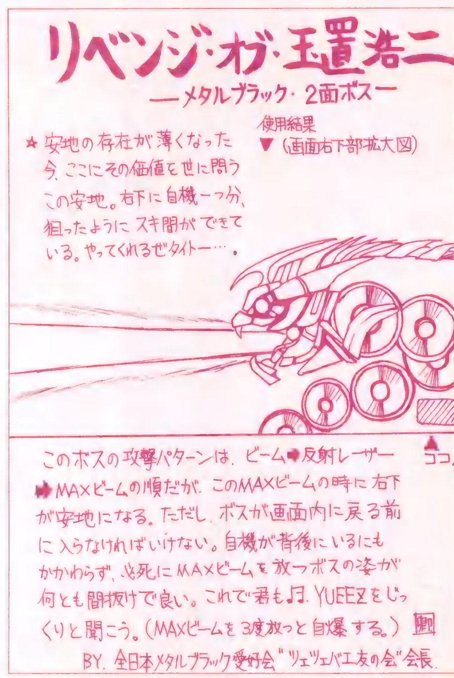
びっくらめーしょん/387

メタルブラック

●安全地帯

はがき②参照。

㊎まあ、2面ボスなら安地を使うまでもないが、ないよりマシってところ。初級の上だ。



（千葉県・Ⓟ護国郷君）●メタブラは、けっこう当たり判定がない部分が多いのである。もちろん、ボス本体はダメ。

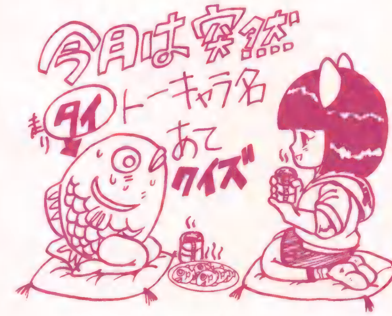
ミッキー

アルバイト急募!!

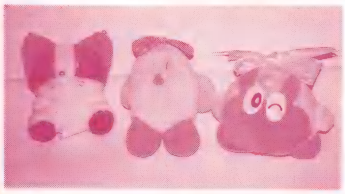
■時間AM10：00〜PM11：00
（早番・遅番アリ）
■時給800円以上
■年齢18〜25歳
■交通費支給
■ユニフォーム支給（ジャンパー）
■仕事内容はホール係
軽作業、相談に応じます。





君のカルト度に挑む!!
"ミケのキャラ探"



●君は知っているか？キャッチャーの景品と化したタイトーヒーローズの数々。ということで、上のゲーム名とキャラクター名を当ててくれ。タイトーのゲームだとわかっているから簡単だよね。
今月は"ミキ丸一家３周目突入"前夜祭ということで、㊙テレカに、いるかの色紙をつけてしまおう。締め切りは４月20日。よろしくね。

●"あたりぢゃ"よかったのう。つうことで「トリオ・ザ・パンチ」が正解。でも解答者の半数以上が実物をPLAYしてないというのは悲しいぞ。今からでもおそくないから基板を買ってPLAYしなさい（ただしデコマニア＆カルトゲームマニアに限る）。

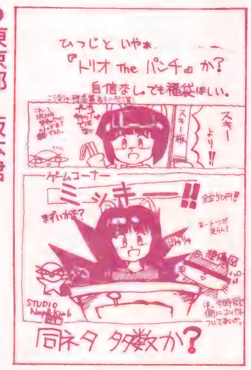
●ミキ丸一家・3周目突入記念特集のアイデア募集。キャラ探の解答ハガキに書いておいてね。



●大阪府　蜂野まさみさん



●熊本県　ATA郎君



●東京都　坂本君



●岐阜県　井成さん



●大阪府　WATS君

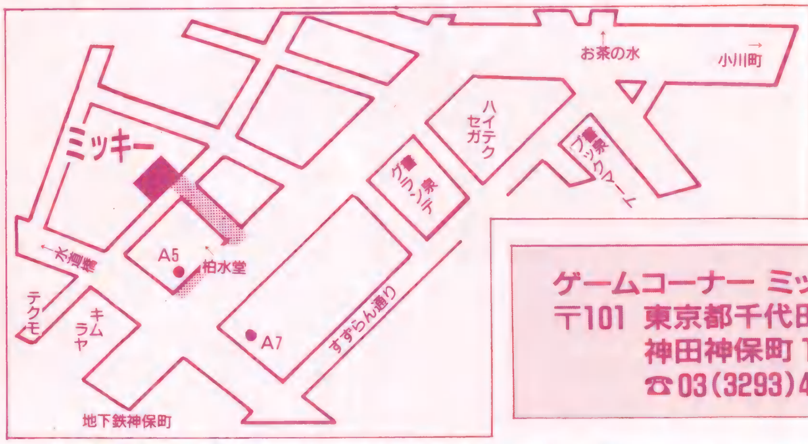


●静岡県　三一君



●静岡県　日吉君

地下鉄神保町駅A5出口より出て左折、お菓子の柏水堂横を左折して直進すれば。



ゲームコーナー ミッキー
〒101 東京都千代田区
神田神保町1－16
☎03(3293)4852

ゲームコーナー

全台50円!!



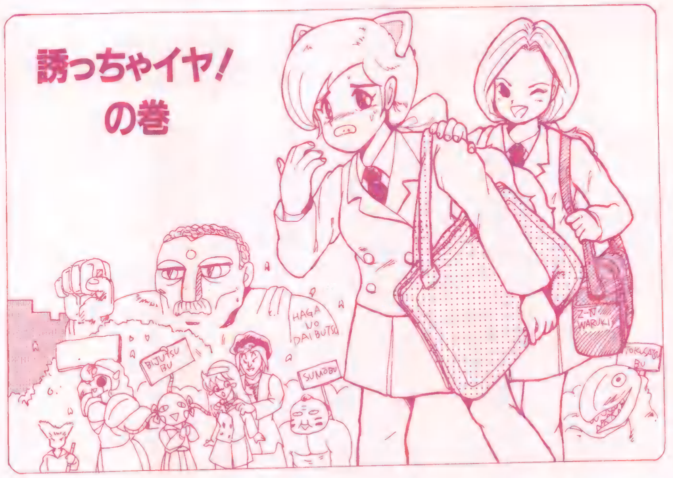




●静岡県　日吉君
●突きたくない。～ううⅡ



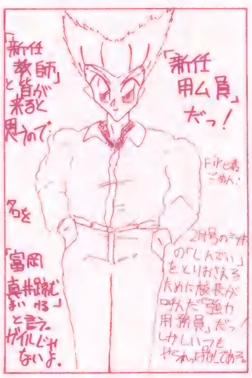
●北海道　J・I君
●突かれたくない。～う!



●歯我高のクラブ勧誘は強引なので有名なのだ。ミキ丸も、お誘いが多いのだが例によって低血圧がひどいのでスポーツ系の早朝練習は絶対にパス。毎日、逃げ回る生活が続いている。



●栃木県　やまもと君
●今日の課題大当たり。



●長野県　ずん君
●昔は“こづかいさん”。



●大阪府　今小路由梨香命君
●突きたい。…ええっ!?

■キャラ探福袋当選者は以下の10名。応募者は17人いたんだけれど、公約通り、イラストを描いてきた人に優先してあげてしまおう。残り7人の人には福袋の中の一品を何かおくるので次回もよろしく。

●熊本県ーATA郎君
●大阪府ーWATS君
●静岡県ー日吉君
●静岡県ー三二君
●岐阜県ー井成さん
●北海道ー星空エミーさん
●東京都ー坂本君
●茨城県ー木村君
●香川県ー白沢雪君
●大阪府ー蝶野まさみさん

■キャラコン当選者は左の通り。新しい形式にも全然めげないで挑戦してくれる姿勢に感謝、感謝なのだ。

■思い入れのあるキャラコンの登場キャラクターを教えてください。自分以外の人が制作したキャラクターだよ。

■キャラコン（キャラクターコンテストの略）の応募内容。

●「ミキ丸一家」に登場するキャラクターを考えてください。面白いキャラクターは採用して㊙ゲームテレカプレゼント。

■ミケのキャラ探の応募内容。

●右ページ上のように毎月、ゲームキャラクターの写真を載せますので、ゲーム名を当ててください。こちらも㊙ゲームテレカプレゼント。

■「キャラコン」はヒントを出しますので、ヒントに合わせてキャラクターを考えてください。

ハガキにかくのは――
①キャラクターのイラスト
②ミキ丸との関係
③ゲームコーナーミッキーへの意見（ゲームに関しての感想でもよい）

を必ず入れてミッキー住所まで送ってください。なお、キャラコンもキャラ探も、イラストは、そのまま載せるので黒インクで描いてください。

今月のヒント

密かに、おはらい業を続けるミケ。味方や敵はいるのだろうか？作者の想像を絶する（実は何も考えていない）闘いが今、始まる……かな？

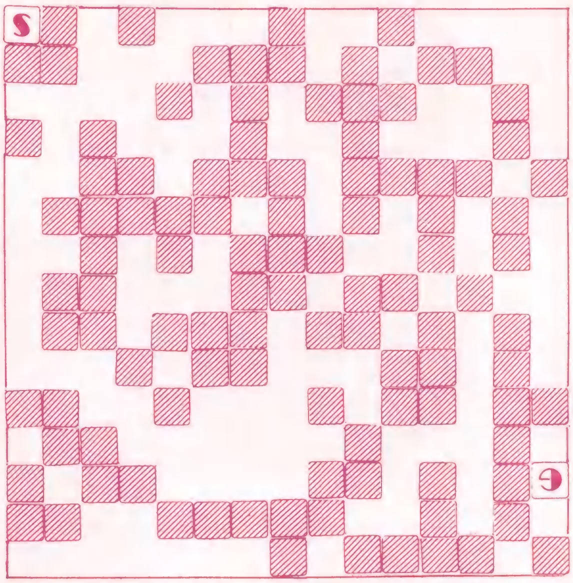
●「ミキ丸一家２周目」第24話　●作:みんく・いるか　■次回より３周目突入だ。

『SHOVING』パズル

さて、いよいよ新学期。生活が大幅に変わった人も多いと思うが、これからもパズルコーナーをごひいきに。応援者はアンケート葉書に「パズルにページをあげて」って書いてね（涙）。

出案 $FIN君　出題 APAPA

問題



解き方

さーて今回は『ドンブル』もしくは『ペンゴ』をほうふっとさせるパズル。ブロックを押して道を作り、スタートからゴールまで進んでほしい。

条件は次の3点。

①ブロックは押してのみ移動させられるが、2個以上くっついている方向には押せず、押して動いたブロックは、他のブロックか外壁に当たるまで止まらない。

②ブロックは破壊不能。

③ゴールの上には、一時的にでもブロックを置いてはいけない。

以上の条件を満たした上で、なるべく少ない手数（一つブロックを押すのを一手とする）で、SからGまで移動してほしい。

ほんでもって今回の解答は「最低何手で、SからGまでたどり着けるか」だ。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』あてに送ってくれ。

しめきりは4月20日必着。

正解者の中から、主一無適できた5名を選んで「豪華な粗品」を、アイデアを送ってくれた$FIN君には記念品を送りましょう。

難易度アンケートも継続実施中です。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。

3月号当選者発表

『勝者は誰だ』パズルの解答は、諸事情により来月まわし。『CRAM DOWN』パズルの正答率は46%。難易度アンケートは㊣集計で、VH（ベリーハード）26%・H（ハード）21%・N（ノーマル）31%・E（イージー）11%・VE（ベリーイージー）11%と、ちょっと難しめという結果ですね。「一見簡単そうで、やってみると……」にはなってたみたい。

ただ、余らせるゲーム名が複数パターン存在してしまったのは僕のミス。うーん、ちょっと問題の詰めが甘かったか。

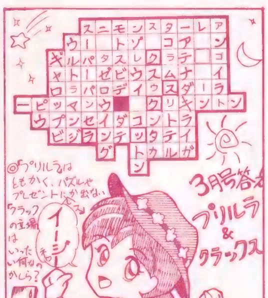
当選者

高島　毅君（千葉県）
東　真也君（大阪府）
吉田誠司君（大阪府）
小島　龍君（兵庫県）
田中洋二君（広島県）

以上5名。おめでとー。

さて、朔君、なんで悪者なの？CYC君、願っていたものではなく、願っていなかったものが手に入ること。夏木さん、もうちょい。長一君、今崎君、そんなひっかけは……。福井君、こちらも毎月必死だよん。片岡君、次はないぞう。ところで葉書の表に私信をくれる人が増えてきて嬉しい。返事できなくっても、みんな読んでるからねー。

今月の残念賞



枌谷　薫君（大阪府）㊣
はい、㊣パターン。アテナ取ってコラムス倒すと４マス開くので



PN　しーあーるC君（愛知県）㊣
余りはアテナでも○。するとウルトラマン、ギャロップでも○だけ



PN　Nブレイン君（神奈川県）(誤)
ど、この葉書のパターンは、ゲーム名が２個あまるので×。なかな



PN　まさもとひろし君（静岡県）㊣
か惜しいな。しかし今回は自信ないって人が多かった。解けなかっ



PN　☆画野郎君（静岡県）㊣
たけど、ってヒトは５人いました。そんな葉書も嬉しーやね。

中古基板リスト

在庫基板NEWS

ほしいものがあるかもしれないよ？

FAXで24時間いつでもOK



クロネコヤマトの
伝言FAX

●取り出し方法●

コンビニなどのクロネコFAX	オフィスやご家庭のFAX
ご利用をレジに	受話器を耳に
受話器を耳に	＃8010(首都圏のプッシュ回線) 又は0990-30-8010をプッシュ
取出 ボタンを押す	トーンの切り替えをする トーン又はシグナルチェンジのボタンを押す
	音声ガイダンスに従って5と＃をプッシュ

BOX番号(765 765 765と＃)をプッシュ

BOX番号を確認して＃をプッシュ

スタートボタンを押す

CATCH終了

●お問い合わせはクロネコヤマトの伝言FAXセンター
0120-00-8010(フリーダイヤル)まで。

緊急開催!!

ゲーマーズサミット

G-7

このG-7は、ゲーム大好き人間のための、ゲームについて自由に意見交換が出来る会議場です。これから、アケードゲームを始めようとしている人もコントロールBOXの選び方や基板の使用方法など、親切なアドバイスが聞けます。

3分60円

0990-313-760

お電話待ってまぁーす。

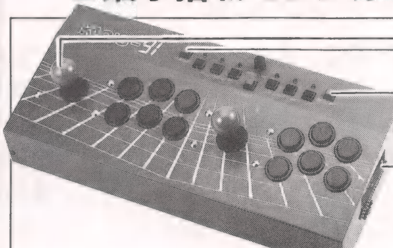
㊟このG-7は有料です。長話しには、注意しましょう。

SFⅡ対応6ボタン-'91新発売

キックボタン連射・ケーブル付

(例)タイプAの場合￥38,000各タイプすべて￥3,000UPします。

S端子搭載でリアルな映像を実現



- 2,4,8方向切換付、ジョイスティック
- コイン、1P・2Pスタートボタン
- 各連射のON/OFF切換ボタン
- 連射スピード、VR及び確認LED
- 電源セルフチェックLED
- ヘッドフォンor 音声出力端子
- ステレオ/モノラル切換スイッチ
- BOX内スピーカーON/OFFスイッチ
- 音量メインVR ● RGB、レベル調整VR



※写真画面はＳ端子出力によるものです。

より高画質な映像が楽しめる、S端子標準装備。

5大特長

1. 電源出力ラインには全てヒューズを入れ基板等の故障を未然に防ぎます。
2. 電源セルフチェックLEDにて、出力チェックが一目で判ります。
3. 音声はRGB、ヘッドフォン端子、RFモジュレーター(オプション)より、ステレオモノラル(切換SW付)で出力され、全てテレビのスピーカーより出ます。(接続コード付)
4. 連射ON/OFF、LEDで連射スピードが一目で判ります。
5. 新開発、S端子対応フルカラービデオコンバーターで、より鮮明な画面でゲームが楽しめます。又、画像調整、電源の+5V調整等、全て外部より出来ます。

(保証期間)：お買い上げ日より6ヶ月間

今月のお買得品!!

●ウルトラマン
￥20,000

●麻雀、アイドルのヒミツ
￥3,000

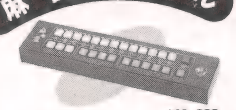
★連射基板 新発売★

- 6ボタン対応
- スピード調整
- ON、OFF切換スイッチ付

定価……………￥3,500

㊟限定品に付き電話で必ず、在庫確認をして下さい。

麻雀パネル



￥8,000
別売オリジナル (ハーネス付)
91に接続すれば、麻雀ゲームも思いのまま!!
各種インターフェースコードあり：ファミコン、PCエンジン、メガドライブ等

KIC'S-91はA・B・Cの3タイプより選べます。

タイプA	タイプB	タイプC
￥35,000	￥29,000	￥38,000
ビデオ対応(VHF、オプション)	(RGB専用)	(タイプA、B両方対応)
付属品：ステレオコード、ビデオコード調整棒	付属品：ステレオコード、RGB21/15Pコード、調整棒	付属品：ステレオコード、RGB21/15Pコード、ビデオコード、調整棒
※ビデオ入力端子の有る家庭用テレビ使用。	※21P及び、15kHzモードの有る15Pディスプレイ	※家庭用テレビ、RGBテレビ

オプション

ⓐKIC'S縦・横変換コネクター……￥2,000
縦画面のゲームも、PVを横のままプレー出来ちゃう優れ物!!

ⓑタイプA・CのVHF対応………￥2,000
家庭用テレビ1ch/2ch使用、接続コード付。
(注)Ｓ端子出力には、V.H.F対応での使用は出来ません。

KIC'S PCBレンタルクラブ会員募集!!

片っ端からゲームをしたい人や、ビデオに録画したい人。高価で手の届かなかったPCBが入会後手軽にあなたのお手元へ…!!

コントロールBOX KIC'S-91をお持ちの方には、全てのレンタルPCBに91専用ハーネスを無料で貸し出し致します!!

※詳しい案内書は62円切手２枚同封の上、下記へお申し込み下さい。

コントロールBOX KIC'S-91

★★★取扱販売店★★★

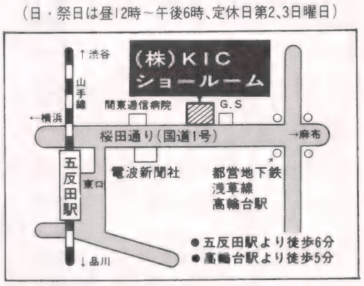
中部地区	宇　宙　堂	☎052-916-1407
関西地区	テクナート	☎06-643-7641

★商品のご注文は現金書留をご利用下さい。
注文の際は在庫確認の上、住所・氏名・電話番号・希望する商品を明記し、商品の合計金額＋送料(一律￥500)を添えてお申し込み下さい。お申し込み5日以内にお届け致します。

★『きっくす倶楽部』会員募集中!!
会員には会員カード(スタンプ式)や3ヶ月に一度のサービス情報等、楽しい企画がいっぱい！入会希望の方はハガキでお申し込み下さい。

★ゲームの基板は……。
ゲームの基板は、実際にプレイしてお買求めになれます。(在庫多数)、もちろん通信販売もしています。詳しくはお電電話で!!

●営業時間 午前10時～午後7時
(日・祭日は昼12時～午後6時、定休日第2、3日曜日)



※詳しい資料、在庫価格表は62円切手×２枚を同封のうえ下記ＧＭ係までお申し込み下さい。

KIC 株式会社ケイアイシー ☎03-3280-3351・FAX.03-3447-9134
〒141 東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F

ゲーメストは求めているんです

編集者募集

新声社ではゲーメスト本誌、増刊、ゲームコミック(新展開！)などの編集をやってくれる編集者を募集します。待遇は株式会社新声社の規定により、社員として、編集業務にたずさわっていただきます。勤務日は月～金曜で、勤務時間は基本的に午前10時から午後6時です。編集経験者であればベストですが、そうでなくてもやる気さえあればかまいません。意欲的な人を求めます。

- ●資格　20～25歳前後まで　性別不問
- ●給与　当社規定
- ●勤務地　東京・内神田
- ●応募方法　写真を貼付した履歴書を下のあて先の編集者募集係までお送りください。採用予定者には電話で面接日をお知らせします。

㋘屋店長候補募集

ゲームグッズの店、㋘屋の店長候補として働いていただける人を求めています。待遇は、株式会社新声社の規定により、社員として、㋘屋業務にたずさわっていただきます。完全週休2日制で、勤務時間は相談に応じます。

- ●資格　25歳まで。バイタリティーのある人歓迎。
- ●給与　当社規定
- ●勤務地　東京または大阪
- ●応募方法　写真を貼付した履歴書を下のあて先の㋘屋店長候補募集係までお送りください。採用予定者には電話で面接日をお知らせします。

編集アシスタント募集

ゲーメストの編集アシスタントを募集します。仕事は編集の補助作業全般です。経験・性別などは問いませんが、肉体的にも精神的にもタフな人を望みます。はっきりいって、楽な仕事ではありませんから。勤務日は月～金曜で、勤務時間は基本的に午前10時から午後6時です。編集に興味がある人は、ふるって応募してください。

- ●資格　18～24歳まで
- ●給与　日給7500円
- ●勤務地　東京・内神田
- ●応募方法　写真を貼付した履歴書を下のあて先の編集アシスタント募集係までお送りください。採用予定者には電話で面接日をお知らせします。

あて先

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
(株)新声社 業務部 ○○○○係

スト2ダッシュだ！宇宙堂ダッシュだ！みんなダッシュだ〜！セール

お願い！中古基板は出・入りが激しいのですでに売り切れの場合はゆるして下さい。
資料請求してもらえばできるだけ日付の新しい正確な在庫表を出します。

コントロールBOXと基板をいっしょに買えばハーネスはサービスします。

Ⓐあ アスカ&アスカ	タテ	タイトー	¥12,000
アウトゾーン	タテ	東　亜	¥30,000
あしたのジョー	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
ア テ ナ	ヨコ	S N K	¥ 8,000
アクトフェンサー	ヨコ	DECO	¥10,000
R－TYPE	ヨコ	アイレム	¥18,000
R－TYPE2	ヨコ	アイレム	¥23,000
㋑ インセクターX	ヨコ	タイトー	¥16,000
1943	タテ	カプコン	¥ 9,000
E・D・F	ヨコ	ジャレコ	¥16,000
イメージファイト	ヨコ	アイレム	¥23,000
ウイッツ	タテ	ア テ ナ	¥ 7,000
ヴィマナ	ヨコ	東　亜	¥33,000
ウルトラマン	タテ	バンプレスト	¥25,000
㋓ エキサイトサッカー	タテ	アルファ	¥ 4,000
S R D	タテ	DECO	¥ 9,000
エクセライザー	ヨコ	ジャレコ	¥ 8,000
エアーウルフ	ヨコ	キューゴ	¥ 8,000
F－1ドリーム	ヨコ	カプコン	¥11,000
エンパイヤシティ	タテ	タイトー	¥15,000
エクセリオン	ヨコ	ジャレコ	¥ 5,000
エアーバスター	ヨコ	カ ネ コ	¥25,000
永光の甲子園(サブ)	タテ	タイトー	¥10,000
㋕ 火　激	タテ	タイトー	¥ 9,000
空手道	タテ	DECO	¥ 5,000
ガンディーラー	ヨコ	テ ク モ	¥ 6,000
カプコンワールド(P付)	ヨコ	カプコン	¥10,000
カプコンベースボール	ヨコ	カプコン	¥ 9,000
影の伝説	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
ガンフォース	ヨコ	アイレム	¥40,000
㋖ ギガンデス	ヨコ	E ・ T	¥15,000
強行突破	タテ	DECO	¥ 8,000
キッドのホレホレ	ヨコ	日　物	¥ 9,000
キック&ラン	ヨコ	タイトー	¥ 5,000
㋗ クイズ捕物帖(サブ)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
クイズHQ(サブ)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
草 野 球	ヨコ	アルファ	¥ 5,000
クラックス	ヨコ	ア タ リ	¥ 5,000
グリーンベレー	ヨコ	コ ナ ミ	¥ 7,000
功里金団	ヨコ	タイトー	¥13,000
㋙ コンバットスクール(P無)	ヨコ	コ ナ ミ	¥ 5,000
コラムスII	ヨコ	セ　ガ	¥ 9,000
ゴールドメダリスト	ヨコ	S N K	¥ 9,000
コンバットライブス	タテ	テクノス	¥13,000
航空騎兵物語	ヨコ	S N K	¥13,000
コブラコマンド	タテ	DECO	¥ 9,000
㋚ ザ・ハスラー	ヨコ	コ ナ ミ	¥ 3,000
ザ・高校野球	ヨコ	アルファ	¥ 5,000
西遊降魔録	ヨコ	テクノス	¥ 9,000
ザインドスリーナー	ヨコ	テクノス	¥ 9,000
サプライズドアタック	ヨコ	コ ナ ミ	¥12,000
サイドアーム	ヨコ	カプコン	¥ 9,000
㋛ ジェミニウイング	タテ	テ ク モ	¥13,000

少林寺ロード	タテ	コ ナ ミ	¥ 3,000
ジュジュ伝説	ヨコ	T A D	¥20,000
㋜ スーパーオセロ	ヨコ	サクセス	¥ 9,000
スーパーバスケットボール	タテ	コ ナ ミ	¥ 3,000
スパイナルブレーカー	ヨコ	V ・ S	¥23,000
ストリートスマート	ヨコ	S N K	¥25,000
スタジアムヒーロー	ヨコ	DECO	¥ 6,000
スーパーバレーボール	ヨコ	V ・ S	¥10,000
スノーブラザース	ヨコ	東　亜	¥16,000
㋝ 戦場の狼	タテ	カプコン	¥ 7,000
㋞ 倉庫番DX	ヨコ	ナ ム コ	¥28,000
〃（ROM）	ヨコ	ナ ム コ	¥ 9,000
㋟ タイガーヘリ	タテ	タイトー	¥ 9,000
タスクフォースハリアー	タテ	U P L	¥18,000
ダイナマイトリーグ	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
大工の源さん	ヨコ	アイレム	¥23,000
ダブルドラゴン・3	ヨコ	テクノス	¥13,000
XXミッション	タテ	U P L	¥11,000
㋠ 中華大仙	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
チャンピオンレスラー	ヨコ	タイトー	¥26,000
㋢ 出たなツインビー	タテ	コ ナ ミ	¥40,000
テラフォース	ヨコ	日　物	¥ 9,000
デンジャラスシード	タテ	ナ ム コ	¥28,000
10ヤードファイト	タテ	アイレム	¥ 5,000
テトリス	ヨコ	セ　ガ	¥23,000
㋣ トップローラー	？	ジャレコ	¥ 5,000
トライアウト	タテ	DECO	¥ 5,000
DR.トッペル探険隊	タテ	タイトー	¥13,000
ドラゴンブリード	ヨコ	アイレム	¥23,000
〃（ROM）	ヨコ	アイレム	¥ 9,000
ドラゴン忍者	ヨコ	DECO	¥20,000
トリオザパンチ	ヨコ	DECO	¥16,000
虎への道	ヨコ	カプコン	¥12,000
殿様の野望(P付)	ヨコ	カプコン	¥13,000
トンマ	ヨコ	アイレム	¥23,000
〃（ROM）	ヨコ	アイレム	¥ 9,000
どんどこどん(サブ)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
㋥ 忍者龍剣伝	ヨコ	テ ク モ	¥25,000
忍者タートルズ	ヨコ	コ ナ ミ	¥40,000
㋧ ネクストスペース	タテ	S N K	¥ 9,000
㋩ バトルクルーザー	ヨコ	シ グ マ	¥ 5,000
バトルフィールド(P無)	タテ	S N K	¥ 3,000
バンダイク	タテ	U P L	¥16,000
ハサム	ヨコ	アイレム	¥ 9,000
パイプドリーム	ヨコ	V ・ S	¥ 7,000
パラメデス	ヨコ	タイトー	¥ 7,000
パンクショット	ヨコ	コ ナ ミ	¥13,000
バンクパニック	ヨコ	セ　ガ	¥ 7,000
ハットリス	ヨコ	V ・ S	¥ 4,000
バーディ・トライ	タテ	DECO	¥20,000
パロディウスだ	ヨコ	コ ナ ミ	¥40,000
バーニングフォース(ROM)	ヨコ	ナ ム コ	¥ 9,000
破　兆	ヨコ	ジャレコ	¥23,000

ハイホー(P付)	タテ	日　物	¥ 8,000
㋪ ピット&ラン	タテ	タイトー	¥ 8,000
ビーチ・バレー	ヨコ	テクノス	¥ 9,000
飛 翔 鮫	タテ	タイトー	¥13,000
ピストル大名の冒険	ヨコ	ナ ム コ	¥28,000
㋫ フラッシュポイント	ヨコ	セ　ガ	¥13,000
ブロックアウト	ヨコ	V ・ S	¥10,000
ファンタズム	ヨコ	ジャレコ	¥38,000
ファイティングホーク	タテ	タイトー	¥ 9,000
㋬ ベイルート	ヨコ	セ　ガ	¥18,000
ヘルファイアー	ヨコ	東　亜	¥14,000
㋮ マーカム	ヨコ	サン電子	¥ 6,000
魔魁伝説	ヨコ	ジャレコ	¥ 9,000
マッドギア	タテ	カプコン	¥13,000
㋰ ムーンウォーカー(ROM)	ヨコ	セ　ガ	¥10,000
㋱ 迷 宮 島	ヨコ	アイレム	¥ 7,000
メイズオヴフロット	タテ	タイトー	¥ 9,000
メインスタジアム	ヨコ	コ ナ ミ	¥15,000
名 人 戦	タテ	S N K	¥ 7,000
メガブラスト(サブ)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
㋲ モンスターレア	ヨコ	セ　ガ	¥14,000
㋳ やんちゃ丸	ヨコ	アイレム	¥ 7,000
㋴ ゆうゆのクイズ(サブ)	ヨコ	タイトー	¥12,000
USムスタング	ヨコ	U P L	¥18,000
㋵ 妖魔忍法帖	タテ	日　物	¥ 8,000
㋶ ランパート	ヨコ	ア タ リ	¥ 8,000
ラビオレプス	ヨコ	V ・ S	¥15,000
㋷ 球　琉	ヨコ	セ　ガ	¥15,000
リングの王者	ヨコ	コ ナ ミ	¥12,000
㋸ ルナーク(サブ)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
㋹ レッスルウオー	タテ	セ　ガ	¥18,000
レインボーアイランド	ヨコ	タイトー	¥18,000
霊界道士	ヨコ	H ・ D	¥ 7,000
レジオン	タテ	日　物	¥13,000
㋺ ロードファイター	タテ	コ ナ ミ	¥ 6,000
ローリングサンダー2	ヨコ	ナ ム コ	¥78,000
ロードオブキング(サブ)	ヨコ	ジャレコ	¥ 9,000
㋻ ワードナーの森	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
ワールドカップ90	ヨコ	テ ク モ	¥28,000
ワールドスタジアム90	ヨコ	ナ ム コ	¥25,000
〃（ROM）	ヨコ	ナ ム コ	¥ 6,000
ワールドコート	ヨコ	ナ ム コ	¥28,000
ワンダープラネット	タテ	DECO	¥ 9,000

★ 麻雀 ★ 華札 ★

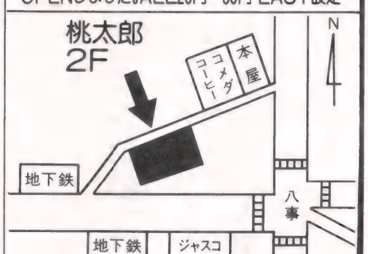
リアル麻雀	ヨコ	ア ル バ	¥ 1,000
麻雀鹿鳴館	ヨコ	H ・ D	¥ 6,000
禁じられた遊び	ヨコ	H ・ D	¥10,000
麻雀クリニック	ヨコ	H ・ D	¥ 8,000
お雀子館	ヨコ	V ・ S	¥ 1,000
夏色麻雀	ヨコ	V ・ S	¥10,000
麻雀ファンクラブ	ヨコ	V ・ S	¥13,000
アイドル麻雀	ヨコ	V ・ S	¥ 9,000
麻雀フライデー	ヨコ	DYNAX	¥ 9,000
華 弥 生	ヨコ	DYNAX	¥ 6,000
七次元の妖精達	ヨコ	DYNAX	¥13,000
華 の 舞	ヨコ	DYNAX	¥12,000
キャンパスハンティング	ヨコ	DYNAX	¥10,000
ねるとん牌鯨団	ヨコ	DYNAX	¥13,000
麻雀大霊界	ヨコ	ジャレコ	¥ 1,000
S・リアルP2	ヨコ	セ　タ	¥ 9,000
麻雀大予言	ヨコ	V ・ S	¥13,000
麻雀遊戯	ヨコ	ア ル バ	¥10,000
麻雀学園2	ヨコ	フェイス	¥ 9,000
ピエロ(P付)ルーレット	ヨコ	サクセス	¥12,000
麻雀カメラ小僧	ヨコ	三　木	¥ 7,000
麻雀夏物語	ヨコ	V ・ S	¥13,000
S・リアルP3	ヨコ	セ　タ	¥23,000
麻雀大予言	ヨコ	V ・ S	¥13,000
ロイヤルクイーン	ヨコ	日　物	¥ 3,000
ギャルの告白	ヨコ	日　物	¥ 8,000
テレフォン麻雀	タテ	日　物	¥ 8,000
大人の麻雀	ヨコ	日　物	¥ 8,000
Gメン89	ヨコ	日　物	¥ 8,000
麻雀懲りない面々	ヨコ	日　物	¥ 5,000
お嬢さん	ヨコ	日　物	¥ 5,000
ナンパストーリー	ヨコ	日　物	¥ 8,000
トリプルウオーズ	ヨコ	日　物	¥ 9,000
レディ・ハンター	ヨコ	日　物	¥ 8,000
麻雀刺客	ヨコ	日　物	¥ 9,000

NEO GEO(業務用ソフト) 各5,000円
家庭用では使えません！

ナム1975
クロスソード
バーニングファイト
麻雀狂列伝
スーパースパイ
皆様のおかげです
★業務用ソフトを映せる基板 ¥110,000 新品

麻雀パネル㊮	¥ 7,000
中間ハーネス1本	¥ 2,000

名古屋は八事の交差点ゲーセン桃太郎OPENしました。ALL20円〜50円 EASY設定



★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表ついています。買取りもやっています!!★

ケイ アイ シー製 SF－II用
〈KIC'S 91〉 ¥3,000UP



Ⓐ ビデオ、S端子対応……¥35,000
Ⓑ RGB21ピン対応…………¥29,000
Ⓒ Ⓐ、Ⓑ両方対応…………¥38,000

マイクロシステムプランニング製
〈COMBO AV〉



Ⓥ ビデオ・S端子…………¥34,000
Ⓡ RGB21ピン対応…………¥29,000
ⓋⓇ Ⓥ、Ⓡ両方対応＋RF付¥37,000

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社（創業24年）

宇宙堂

〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎ 052(916)1407

★TEL受付時間★
平日 AM 9:00〜PM 11:00
祭日 PM 1:00〜PM 11:00
日曜定休
店頭販売は前日にTEL予約が必要。
最新の在庫はリスト請求で分かります。
(62円切手×2を封筒で送って下さい)

私の知っている楽しいゲーセン
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋
◎春日井は出川のゲームセンターリサ

Q．麻雀ゲームにはツモボタンがない。どれがツモ？(長野県　BOØWYファン君)
A．〝ロン〟ボタンがツモを兼ねている。

Q．２月号のＰ16の左下のガンフロンティアの白黒のプロコJr.は隠れキャラなんですか。(京都府　笹岡ゆりのさん)
A．４面の中盤には映画館があり、そこを破壊するとなぜか地面に映画が映る。他に馬のやつとかちゃっくんのなどがある。

Q．サンダークロスの最終面の途中に出てくるロボットの倒し方を教えてください。(長野県　守屋雄三君)
A．T(ツインレーザー)を取れば勝ち。途中で死ぬと終わってる面。

無駄・無知・無謀の3無運動展開中

なんですか

Q、ストII対戦において、春麗の中パンチ投げはめから抜け出せません(ブランカで)。(静岡県　落合直樹君)
A、喰い返そう。

Q、ストIIでコンティニューを100回やったら？(京都府　H・S改めWEYII世君)
A、下2ケタは00に戻る。

Q．41円以上の切手をはって出すとプレゼントに当たりやすいというのは本当ですか。(愛知県　ズオウ・リアキ君)
A．本当ではない。単なる迷信だろう。

Q．E・本田でザンギの立ち小キックからのスクリューはめから逃げられません。(埼玉県　高橋一寿君)
A．大足払いスクリュー以外なら投げ返し可能。大足のときは小のスーパー頭突きで。

Q．うちの店のアフターバーナーIIのスロットルのFAST・SLOWが逆じゃない？と客に言われます。店のは前がFASTです。(静岡県　三保の海でどざえもん君)
A．それ逆。

C·LAN

今、ちょうど冬季オリンピックを見ている。ジャンプ競技の真っ最中だ。ポーランドのクリモスキーという選手が跳んで91mだった。

今回は「花より団子」ということわざの存在価値を消失せしめるべく努めてみた。無駄な要素を省くことを念頭においた。

あ、ストーブの灯油がきれた。入れてこなくちゃ…。

よいしょっと。モニターではブルガリアのブライチェフが93・5m跳んだばかりだ。

おっと。「なんですか」だったな。論理的かつ理路整然となるように今回は努めて…そりゃもういいか。

のどが渇いたな。コーヒーでも飲むか。砂糖は少し多めに………。

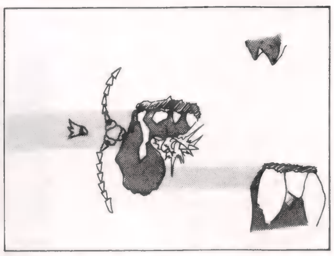
「さっさと始めろっての」という罵詈雑言が聞こえてきたのでさっさと始めよう。

ここまでの文を露骨な行かせぎと思うかもしれないが、そのつもりはあまりないんだよ。一応私の考えとしては、このコーナーは…ガス(殺)。

質問：ゼクセクスで確実に1UPさせる技があると聞きましたが、どうすればできるんでしょうか。

(神奈川県　インタプリタさんに会いたい上岡君)

解答：今わかっているのは1カ所のみで、3面の2つ目のところ(逆L字の岩のくぼみ)。出し方は、フリントの前(右)の触手で出すと出るのだ。これで2UPは確実に保証されたことになるね（2周目もあるから)。よかったよかった。



そんなに難しくない。

質問：STII質問。

僕は対戦で春麗を使うけど、他人のと比べるとちがう。空中投げをするとき、みんなは自分の跳んだ方向と逆に投げる。僕だけレバーを入れながらそのまま跳んだ方へ投げるのに、他人はなぜわざわざ逆に投げるんでしょう。

(松戸市　ワンダーコウ君)

解答：まず空中投げの投げ方向の性質から。右に跳んだとき、そのまま右に投げる場合は右上、右、右下のいずれかにレバーが入っている。逆に、つまり左に投げる場合は左上、左、左下、真下だ。真上とニュートラルでは投げられない。

ここで君は多分右上にレバーを入れたまま投げているのだろう。跳んでレバー入れっ放しでいいからね。

さて〝他人〟だが、私の経験上、左下にレバーを入れているのではないかな。理由は、無意識のうちにガード体制を考えているのだ。左下に入っていれば地上での攻撃はすべてガードできる。またガイルなどは跳んだらすぐためるためにレバー左下(右下)がくせになっているため、ガイル使いにその傾向が強い。左下が安全角度ということを体が覚えてしまっているわけだ。

対戦慣れしてくればその心理がわかってくる(かもよ)。

質問：アウトゾーンのことで質問があります。

①6面と最終面のボスの攻略
②かくれキャラ
③エクステンド
④攻略のバックナンバー
⑤先の周ではどう変わるか

(千葉県　井上武幸君)

解答：お待たせしてごめん。では順に。

①6面ボスはヨーヨーのよけがすべてだ。スピードがあれば適当に動いていても当たらないが、ないときは誘導が必要だ。ヨーヨーを出すところは4カ所あり、自機に最も近いところから出てくる。なるべく両端のどちらかから出させて広いほうへ大きくよけるのがいい。ボスが一番上にいるときは一番下にいればヨーヨーには当たらない。

ばらまき弾は弾全体を1つの塊と見て大きくよけるか、迷わずボンバーを使ってしまおう。

最終ボスはとにかく両腕を壊すのが先決だ。Cアイテムは3ウェイのときは絶対にとらないこと。ついでに落ちたりしないよーに。ボンバーを惜しむあまり死ぬのももったいない。

②書くと長～くなってしまうからNo.55の「なんですか」アウトゾーン特集を見よう。全部載ってるぞ。

③え？タイトルを見ればわかると思うけど…。7万で増えて20万エブリのような気がした。2周目以降は増えない。

④No.50で1～4面、No.51で5～7面の攻略をやっている。紹介はNo.49。金あらば買おう。

⑤敵弾が速い＋弾を出す間隔が短い。スピードが必須アイテムになるであろう。

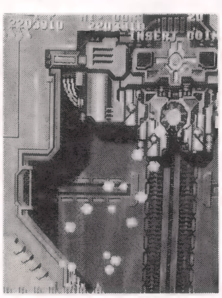
質問：雷電の質問です。

プレイしはじめて1年が過ぎました。しかし**ステージ8のボス**をクリアできません。**安全地帯**があるらしいのですが分かりません。この地で**何十回も死んでいます**。早くクリアしないと、大船のゲーセンからこの雷電が消えてしまうかもしれません。**早く！早く！**

(鎌倉市　OTO君)

解答：そんなに強調しなくてもいいじゃない。

これは写真を見てもらえば一発だ。スクロールが止まってから合わせよう。右のほうから一気に行けば弾を流しつつ入れるが、自信がなければボンバーを使うとよい。



カタルシスを感じるね。

質問：ゲームの画面写真はどうやったらうまく撮れるんですか。

この前ゲーセンでストII大会の…（中略）…一応、ゲーセン内で撮ることを前提として。あっそうそう…(以下略)。

(大阪府　バザールでござーるII君)

解答：まず画面をストップする。ストIIはディップでできるから問題ないだろう。

次に辺りを真っ暗闇にする。ゲーセン内で撮るならば、カメラを固定した後、筐体の四隅に人柱を立てて暗幕をかけるなどしなくてはならないからかなり辛い気がする。

しかし、暗いからといってフラッシュを使ってはダメ。シャッタースピードは1／8秒か1／4秒。それ以上早いと、画面に黒い帯が出てしまう。露出はオートでOK。それでもダメな場合は、基準値から±0.5～1.5ぐらい補正をかけて、2～3枚撮ればうまくいくはずだ。

以上、カメラオンチC・LANの「基礎カメラ講座」終わり。

P.S. 画面写真を撮るには、これらの機能を持ったカメラでなくてはならない。〝写ルンです〟じゃ駄目ってことね。

終わりである。先々月号のワンダーランドだが、締め切りは2月末日の誤りであったことをお詫びせねばなるまい。

しかし来るわ来るわ。問題が簡単なのかストIIグッズに影響されたのかわからないが、すでに30枚はきている。でも残念ながらストIIグッズは前回だけの特別サービス。なぜならワンダーランドの賞品はすべて私物なのだから。

発表は次号で行う予定。じゃあねい。

発表 第4回 ゲーム懸賞論文

テーマ:『僕たちの遊び場があぶない!?』

第3席 縁の下ゲーマーのすすめ

金澤夢子 東京都(17歳)

店内たむろは楽しいが…

ゲームセンターの雰囲気が、最近とみに変わってきたように思う。「テトリス」の大ヒットあたりから、若いサラリーマンやOLがゲーセンによく来るようになり、週刊誌などでも取り上げられたので、店も人目が気になり出したらしい。内装や照明、衛生面は数年前より格段に良くなり、ここにきてゲーセンもやっとサービス業らしくなった。

これを読んでいるのは、メーカーやオペレーターの方、または多かれ少なかれゲームとゲーセンが好きなマニア層だろう。私も(ゲームは下手だが)自分を後者の一員だと思っている。

この論では、作り手・売り手側についてはとりあえず脇に置いて、ファンとして考えてみたい。私たちは、日頃「ゲーセンが好き」だと言っている割には、お得意様なのをいいことに、今まで大きな顔をしてはこなかったか。ゲーセンのためになること、インカム上昇につながることは、かえって阻害してきたような心当たりがないか。

まず、少なくとも「ゲーセン=僕たちの遊び場」といった考えは絶対に取り除かれるべきだろう。ゲーセンは「僕たち」だけの遊び場ではない。老若男女、攻略できる人も初心者も、来る人はみんな楽しめる場所であるのが理想だ。もっとも最近は『十八歳未満お断り』のゲーセンもたまに見られるが、それは経営者の方針である。寂しいことだが、ゲーセンではない別の大人用娯楽と考えて諦めよう。しかし、去年話題になった「ゲーセンに女の子は来るな」を出すまでもなく、客のほうで客層を限ってしまうのは明らかにおかしい。他の人が入れないようなムードを作ってしまう客が、店から「問題がある客だ」と言われて反論できるだろうか。

例えば、いまだにどこのゲーセンでも頭を抱えている悩みとして「店内たむろ」が挙げられる。この問題で槍玉に上がるのは、最近減ってきた喫煙中高生か、そうでなければ常連のマニアである。白状すると私も、カウンターの前や、人気ゲームの周りなどで、ゲームをしないのに騒いだことがある。これでは知り合い以外はちょっと近づけないし、往々にして邪魔な場合が多い。最愛のゲーセンの評判を常連自身が下げてはやはりいけないだろう。常連全員が一つのゲームを見たいとき、やりたいときもある。「ストリートファイターII」の対戦などは、どの店でも盛り上がりを見せている。しかし、対戦者・ギャラリーのうち何人が盛り上がりの中で後ろを注意しただろうか。誰かがひっそりと並んでいたかもしれないが、譲らなくてよかったのだろうか。ことに対戦はいろいろな組み合わせができるので、長時間一つの台を占領しがちである。「組み合わせが違うから回しじゃない」「1回は遊んだからたむろしてはいない」と言っても、ハタから見れば、回しプレイしている上に、周りにたむろしているのと同じなのだ。オペレーターだって短期的には稼げて嬉しいだろうが、長い目で見て、自分の店の印象を下げ、一般客を遠ざけてしまう人たちが、ありがたいはずはない。さらに、興奮のあまり大声を出してしまうこともあるだろう。何かよくわからない人だかりの中で奇声が上がって、他の客が嫌になることこそあれ、気持ち良くなるとは絶対考えられない。

また、カウンター前たむろも、かなりの問題がある。ゲーム台になにかトラブルが起こったとき、店員が呼べなかったら困る。ゲーム好きなら慣れているので、ある程度のトラブルには落ち着いていられるが(「あ、またコイン詰まっちゃった」「げっ、バグった」……)なにしろ一般の人は何が起こったかわけがわからないだろう。ゲームが壊れて(?)しまった。すぐ店員を呼びたいのに、店員が人垣の中で見えなかったら、どうすればいいのか不安になってしまう。ゲーセンはサービス業なのだから、筐体のトラブルなどはからくりのわからない人にも不安感を与えないで解決するべきだ。たとえその気がなくとも、常連マニアが店員の仕事を邪魔していては、やはりマニアはありがたくない客だ、と思わせる格好の原因を作ってしまう。

要するに、店内にたむろしない、またそのつもりがなくても他の客にたむろしているように見えるわいわい・がやがやを慎む、これは、ゲーム好きが一般客と共存する最低のエチケットだと思うのである。その他に、ここでは大きく触れないが仲間うちでの回し、筐体叩き。「一度くらい」と思っていても、結構他の客は見ているものである(見ているようでなくても、見ているものと考えるに越したことはない)。



誰かの冷たい視線に覚えがないか。一度省みてみたい。

できることはなにか

さて、ここで仮にすべてのゲーム好きがエチケットを守り、ゲーセンの品位を下げる要因が消えたとする。それでは次に私たちはなにをすればいいのか。

やはり、少しでも「みんなのゲーセン」という理想に近づくため、「私たちよりずっと何もわからない状態でゲームをしている人たち＝いわゆる一般人が確かに存在する」ことを前提に、おせっかい承知でゲーセンを見守っていきたいのである。それには、前述の「マナーを守る」ことのほかにゲーセンのためになることをうるさく言っていくことが必要だと思う。ゲーム好きの、ゲーム好きらしい貢献が必要なのだ。

「みんなが楽しめ」なくなる原因のひとつに、メンテナンス上の問題がある。誰でも一度は怒ったことがあるだろう。「テトリス」が8方向レバーだったり、「ストII」の大パンチボタンがいかれていたり、笑い話レベルでは「スプラッターハウス」のジャンプと攻撃が一緒だったり（この惨事に遭遇した友人Mが店員を探したら、店員の影どころかカウンターさえも見当たらなかった。ミステリーである）……。こういったときこそ、通りすがりの店でも気後れせず、私たちゲーム好きがどんどん店員に直訴して改善を迫れないだろうか。

これは案外難しいことかもしれない。なぜならメンテが悪い台を多数置いておくような店のほとんどは、従来からマニアの発言権など認めていなかった場合が多いからだ。しかし、たくさんの人が同じ台について抗議すれば、少しでもまともな経営者ならきっと重い腰を上げるだろう。

メンテについてゲーム好きの意見をすんなり入れてくれるような物わかりのいい店なら、もう一押し、連射装置普及運動に乗り出すのも悪くはない。「連射装置」という響きはいかにもマニアックで普通の人には縁がなさそうに聞こえるが、サラリーマンやファミコン好きは、「やっぱり手でバリバリ連射するのがいい！　押しっぱなしで弾が出るなんて…」と邪道意識の抜けないゲーマーよりかえってこの装置に抵抗がない。近くの某店を見るかぎり、かなり喜ばれているようだ。おもしろいもので、たとえ連射をつけた初めの目的がハイスコアラーの点稼ぎだとしても、大体の場合、一般の人はほんの少しでも先に進むためにしっかり装置を利用している（例外としては、クイズゲームの連射なんてものがある。あれこそ当事者以外は何に使うかわからないだろう）。連射の普及は、ゲームをみんなが楽しむことにつながるささやかな工夫になるような気がするが、どうだろう。

最後に……。

ゲームセンターのための、ゲーム好きの、ゲーム好きらしい工夫。ここでは、一番最初に思いついたメンテ関係の例を挙げた。まだまだあるだろうがこの辺りで締める。だが、とりあえずわかってほしい。私たちゲーマーは、ゲーム業界の中心より、「縁の下の力持ち」的な役割をしていくべきだと思うのだ。なぜなら「中心」は、時の流れに応じて変わっていく存在だからである。ちょっと前までの流行にのってゲーセンに入ってきた若いサラリーマンやOLの中にも、ゲームに惚れる人が出てきて、流行の中心から周りにいるゲーム好き層のほうへ寄って定着した。「ストII」で大量に流入した中高生の中からも、ゲーマーになる人が出現した。新しくゲームマニアが増えるのは大歓迎である。こうして「力持ち」は増えていくわけだが、そのひとりとして、常に真ん中と入れ物（ゲーセン）の便宜を図りながら、ずっと業界の底辺を支え続けていければ、とおせっかいな私は思うのである。

選評

今月から第3席の紹介になります。今回の金澤夢子さんは、いわゆる「ゲームファン」と「ゲーセン」との関係を論じています。

前半部分は、ゲームマニアがゲーセンで行ってきた行動・立ち居振るまいに対する反省について書かれています。すべてのゲーセンにこういうようなゲームマニアが存在するわけではありませんが、実在するのもまた事実。

後半は、ゲームマニアがするべきことの「提案」が書かれています。これは、ケースバイケースといったところでしょう。いったところで全然聞かない経営者も中にはいることでしょう。

最後の部分も、基本的にはその通りなのでしょうが、ゲーセン側も我々ゲーマーを楽しませてくれるような経営努力があってもいいとは思いますがどうでしょうか。熱心な経営者のいるゲーセンならば、すでに何らかの手段に出ています。ゲーセンとゲーマーが手を取りあって楽しめるのが理想だと思います。

（やまかわ）

ストIIダッシュ4月中旬発売!!新品予約開始!(238,000円ヨリ 値引き有り)

ナムコROM

ドラゴンセイバー	18,000円
球界道中記	10,000円
マーベルランド	13,000円
バーニングフォース	10,000円
ダートフォックス(Pナシ)	18,000円
ギャラガ88	10,000円
ローリングサンダーII	10,000円
ドラゴンスピリット	15,000円
妖怪道中記	8,000円
倉庫番DX	8,000円

その他ROM

クイズクエスト	5,000円
クイズHQ	5,000円
栄光の甲子園	5,000円
ゆうゆのクイズでGO!GO!	5,000円
ルナーク	10,000円
ガンフロンテイア	15,000円
忍者KIDS	10,000円

アイレムPCB

エアデュエル	30,000円
R-TYPE	13,000円
R-TYPEII	25,000円
ジッピーレース	4,000円
ガンフォース	58,000円
パウンドフォーパウンド(P付)	20,000円
迷宮島	6,000円
イメージファイト	20,000円
Xマルチプライ	20,000円
最後の忍道	25,000円
クロスブレイズ	50,000円
ギャロップ	35,000円
ボンバーマン	80,000円

SNK PCB

怒号層圏	8,000円
航空騎兵物語	10,000円
ネオジオハードキット(新)	118,000円
業務用ネオジオ各種	5,000円

カプコンPCB

SF-IIダッシュ(新)	238,000円
ファイナルファイト	70,000円
USネイビー	80,000円
戦場の狼II	80,000円
1941	80,000円
マジックソード	100,000円
ストリートファイターII	135,000円
キングオブドラゴン	100,000円
ワンダー3	100,000円
トップシークレット	10,000円
バルガス	5,000円
1943	10,000円
アレスの翼	10,000円
サイドアームズ	11,000円
戦場の狼	8,000円
虎への道	15,000円
ラッシュ&クラッシュ	10,000円
アタックス	8,000円
キャプテンコマンドー	145,000円
ナイツオブザラウンド(新)	188,000円

コナミPCB

ゼクセクス	70,000円
パンクショット	13,000円
グラディウスIII	35,000円
シティボンバー	10,000円
トライゴン	45,000円
出たな!!ツインビー	38,000円
パロディウスだ!	38,000円
サプライズアタック	13,000円
リングの王者	8,000円

ジャレコPCB

P-47	10,000円
天聖龍	10,000円
武田信玄	10,000円
破兆	10,000円
プラスアルファ	18,000円
ロードオブキング	10,000円
ロッドランド	13,000円
ファンタズム	13,000円

セガPCB

テトリス	23,000円
獣王記	18,000円
MVP	13,000円
フラッシュポイント	8,000円
ギャラクシーフォースII(一式)	130,000円
エイリアンストーム	30,000円
クラッチヒッター	60,000円
スクランブルスピリット	20,000円
アフターバーナーII(一式)	90,000円
DDクルー	45,000円

タイトーPCB

エンフォース	40,000円
バトルシャーク	40,000円
究極タイガー	15,000円
Dr.トッペル探検隊	8,000円
飛翔鮫	13,000円
ワードナの森	80,000円
レインボーアイランド	18,000円
ハレーズコメット	18,000円
火激	5,000円
大旋風	18,000円
あしたのジョー	8,000円
カダッシュ	18,000円
FIIマザー	60,000円

テクノスジャパンPCB

ビーチバレー	8,000円
WWFスーパースターズ	45,000円
コンバットライブス	17,000円
ダブルドラゴン	18,000円
〃 II	18,000円
〃 III	25,000円
熱血硬派くにお君	8,000円
WWFレッスルフェスト	100,000円

テクモPCB

雷牙	25,000円
アルゴスの戦士	18,000円
スターフォース	15,000円
ワールドカップ'90	30,000円
スーパーピンボールAC	25,000円
ジェミニウィング	18,000円
ソロモンの鍵	10,000円

データイーストPCB

ダークシール	28,000円
デスブレード	65,000円
トリオザパンチ	13,000円
サーカスチャーリー	6,000円
クールドバスター	25,000円
ヘビーバレル	15,000円

ナムコPCB

システムI	20,000円
システムII	70,000円
ギャラガ	5,000円
ギャプラス	13,000円
ポールポジションII	55,000円
ランパート	15,000円
クラックス	6,000円

その他PCB

銀河任侠伝	20,000円
エアバスター	25,000円
ギガンデス	13,000円
スーパーバレーボール	13,000円
ファンタズム	28,000円
ウルトラマン	18,000円
DJボーイ	16,000円
闘神ブレイザー	70,000円
ポンピングワールド	13,000円
ハチャメチャファイター	40,000円
TX-1(一式)	50,000円
ガントレット	60,000円
スーパーフォーミュラー	30,000円

麻雀PCB

スーパーリアルPII	9,000円
バニラシンドローム	28,000円
禁じられた遊び	4,000円
大予言	4,000円
アイドル麻雀	4,000円
七次元の妖精達	8,000円
学園I	5,000円

※その他、新品PCB1万円引きます。

ストリートファイターII下取りします。
国内用 105,000円
海外用 50,000円

4,000円均一
アイドル麻雀・ギャルの開花・スキャンダル麻雀・花とおじさん・大予言・麻雀革命・ギャルの告白・ビタミンC・実験ラブストーリー学園

6,000円均一
ミスコンテスト・早くやってよ・トリプルウォーズ・学園II・ファンクラブ遊技・キャンパスハンティング・ズームイン

8,000円均一
華の舞・ねるとん・華折鶴・掟・夏物語・カプコンワールド・ハテナの大冒険・殿様の野望・クイズ三国志

その他多数PCBがあります。TELください。下取りもいたします。当社で取り扱っているPCBは全てオリジナルです。来社の際は必ず電話で在庫確認の上御来社下さい。

○純正システムII用コネクタ48ピン ……1,500円
○18インチモニター、または筐体と消磁器セットの場合は、若干割引き有り。
○KIC'S-91、COMBO-AV取扱いしております。

T-13, City18筐体(どちらも18インチ)の利点

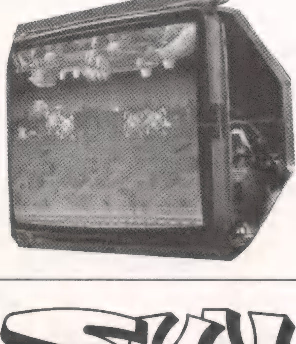
※トップメーカー「SEGA」の純正品で極美です。
※材質はすべてスチール製、シルバーメタリック仕上げ。
※モニターはフレームごと簡単に、縦↔横変更できます。
※高解像モニター(新品・18インチ)も組み込めます。
※さまざまなパーツやパネルもすべて揃えておりますので当社ならご安心ください。
※もちろん親切、丁寧マニュアル付き。初心者からでもOK。
※全国どこでもお届けできます。
※とにかくブラボー。
※くわしくはTELにてASK、ASK US。
※お買い上げのかたにもれなく特別プレゼント中!
※City18筐体は左上写真、T-13筐体は右上写真

☆T-13:W·870 D·650 H·600 約60kg
新品モニターを組み込んだ場合 90,000円
中古モニターのままでの場合 50,000円
☆City18:W·580 D·720 H·1000 約60kg
新品モニターを組み込んだ場合 120,000円
中古モニターのままでの場合 80,000円

○当社に展示品がございますのでぜひご来社してTOUCH&PLAY!!
●連射PCBついに完成!!どんなパネルでも取付OK。超小型ですのでネジ止め不用。「UKI-1」2,500円
●消磁器(モニターの磁気とり用)…10,000円

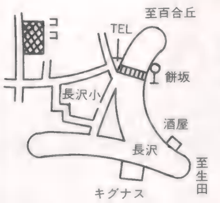
どんなコントロールBOXでも使用できます。(18インチ)
(ただしケーブル別売 3,000円です)
※業務用新品高解像モニターのみ 50,000円

(ゲーセンと同じモニター(もちろん縦置きOK))





エアロテーブル26
セガ製、26インチ
130,000円
ストII仕様は15,000円UPです



小田急線百合丘駅下車、
聖マリアンナ医大行バス乗りかえ
餅坂バス停歩3分

SUN CO., LTD.
(有)サンカンパニー
〒215 神奈川県川崎市麻生区東百合丘2-20-11
TEL044(954)9459 FAX044(966)8287

CD・LD・ビデオもたくさん扱ってるよ!

京都・山科に来たら寄ってね!



最新基板はTELにてご確認ください。価格・在庫もTELでお願いします。

今月の超目玉商品

- ●ゼクセクス ……………… ¥49,800
- ●雷牙 ……………… ¥19,800
- ●ウルトラマン ……………… ¥19,800

アイレム
アールタイプ……¥33,000
アールタイプII……¥33,000
ギャロップ……¥55,000
サンダーブラスター……¥70,000
怪傑ヤンチャ丸……¥33,000
メジャータイトル……¥70,000
迷宮島……¥7,000
ガンフォース……¥50,000
エアデュエル……¥25,000
スペランカー……¥5,000
ハサム……¥15,000

カプコン
ストリートファイターII……¥150,000
マジックソード……¥90,000
クイズ三国志……¥20,000
クイズ殿様の野望……¥20,000
サイドアームズ……¥10,000
ザ・キングオブドラゴン……¥110,000

SNK
ネオジオ各ソフト(業務用)……¥9,000
アテナ……¥5,000
ゲバラ……¥15,000
原始島……¥15,000
航空騎兵物語……¥10,000
ジャンボー……¥8,000

コナミ
忍者タートルズ……¥60,000
パロディウスだ!!……¥40,000
A-ジャックス……¥25,000
グラディウス……¥20,000
メインスタジアム……¥28,000
サンダークロスII……¥50,000
パンクショット……¥25,000
ローラーゲームズ……¥25,000

セ ガ
D.D.クルー……¥60,000
ダイナミックC.C.(パネ付)……¥60,000

M.V.P.……¥25,000
クイズ廊下に立ってなさい……¥60,000
クラッチヒッター……¥60,000
テトリス……¥24,000

タイトー
クイズHQ……¥60,000
クイズ捕物帳……¥60,000
パラメディス……¥9,000
ファイナルブロー……¥60,000
U.S.クラシック……¥7,000

データイースト
サンダーゾーン……¥45,000
ジェネシス……¥5,000
ジョー&マック……¥40,000
スーパーバーガータイム……¥20,000
ダーウィン4078……¥10,000
スタジアムヒーロー……¥6,000
バルダーダッシュ……¥15,000
ファイティングファンタジー……¥15,000
ロボコップ2……¥50,000

テクノス
コンバットライブス……¥15,000
ブロックアウト……¥7,000

テクモ
サンダードラゴン……¥50,000
ジェミニウィング……¥10,000
ブラッドブラザーズ……¥40,000
ティードオフ……¥5,000
ピンボールアクション……¥8,000
スーパーピンボールアクション……¥10,000
クイズ学園パラダイス……¥60,000
ワールドカップ90……¥30,000

ナムコ
スーパーワールドスタジアム'91……¥100,000
スプラッターハウス……¥33,000
ギャラガ88……¥38,000
ピストル大名の冒険……¥38,000

ニチブツ
ギャリバン……¥8,000
ダンガー……¥9,000
テラフォース……¥6,000
ハイホー……¥5,000
レジオン……¥12,000

東亜プラン
ゼロウィング……¥22,000
ヘルファイヤー……¥10,000
ゴークス……¥50,000

UPL
アクロバットミッション……¥40,000
オメガファイター……¥10,000
タスクフォースハリアー……¥15,000
XXミッション……¥10,000
シュトラール……¥60,000
バンダイク……¥15,000
メタルブラック……¥60,000

バンプレスト
SDガンダム……¥50,000

ビデオシステム
スパイナルブレイカーズ……¥20,000
ハットリス……¥5,000

フウキ
モザイク……¥15,000

その他
目撃……¥15,000
ドリフトアウト……¥60,000
ファイヤートラップ……¥10,000
霊界導士……¥10,000
バルハバーグの伝説……¥3,000
エキサイティングサッカー……¥3,000
ダークミスト……¥12,000
ポラックス……¥40,000
ハチャメチャファイター……¥50,000

※その他色々P.C.B.、ロム、サブ多数ありますTEL下さい。
※不用P.C.B.買取りします。

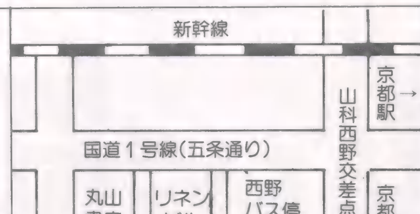
アミューズメント機器総合商社

富貴商会

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL(代)075-595-1136・FAX075-595-1139
※振込先:京都信用金庫山科支店普通No.462446 富貴商会 髙橋靖和

営業時間
AM10:00~PM7:00
日祝日定休

社員・アルバイト募集中!



新登場

究極のコントロールボックス
遂に登場!!

ウーム!!
ハイグレード
だよ〜

その名は
"VEGA-9000DX"
¥53,000

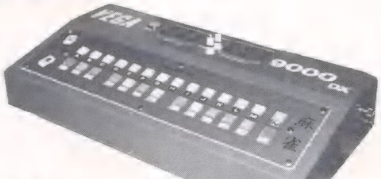
各連射のON/OFF切換SW
(連射スピード確認LED付きSW)
上列のSWの連射スピードVR
下列のSWの連射スピードVR
1PスタートSW
2PスタートSW
コインSW
2、4、8方向切換付きレバー
電源SW(5V表示LED付き)
ヒューズホルダー(2A)



トリガー6
トリガー5
トリガー4
トリガー3
トリガー2
トリガー1

＊写真はストⅡ専用パネルタイプです。

■ストリートファイターⅡに対応。
(カプコンオリジナルストⅡ専用パネル使用)
■ビデオ RGB21ピン S端子TVに対応。
■ステレオ基板内蔵。
■連射ON/OFF SW12コ付き。
■連射スピードが目で判るLED付き。
■電源セルフチェック機能付き。
■マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
■PCエンジン・メガドライブ・Fコン用のジョイスティックとしても使用出来ます。



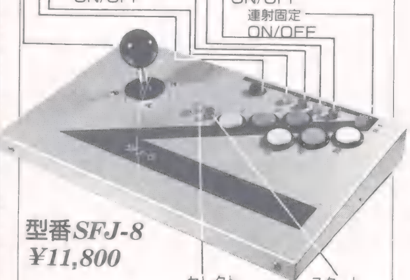
＊写真は麻雀パネルタイプです。

(別売)

○PCエンジン用ケーブル	¥3,500
○メガドライブ用ケーブル	¥3,500
○Fコン用ケーブル	¥3,500
○パソコン用ケーブル	¥2,500

スーパーFコンのジョイスティック

2・4・8方向切換付きレバー
連射スピードVR
Y連射 ON/OFF
X連射 ON/OFF
B連射 ON/OFF
A連射 ON/OFF
連射固定 ON/OFF

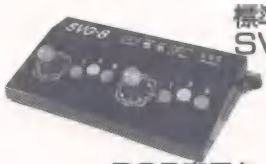


セレクト
スタート

型番*SFJ-8*
¥11,800

SF用ジョイスティックSFJ-8の特徴
☆樹脂と違い重量感のある金属ケースですので素晴らしい安定感があります。
☆使用しているパーツは業務用のものでバツグンの耐久性と操作性を示します。
☆A・B・X・Yの連射ON/OFF付き。
☆トリガーSWを押さなくても連射する連射固定SW付き。
☆連続的に連射スピードを変えられます。

絶賛発売中!!



標準タイプ
SVG-8 ¥34,800

RGB専用タイプ
¥29,800

ステレオキット
RPS-8(別売)¥8,000

●当社独自の開発により画面がキメこまかな色彩です。
●新機種はさらに鮮明。
●カラー微調整がかんたんにできます。
●レバーは4方向・8方向ワンタッチ切替機能付き。
●連射のスピードが調整できます。
●連射はすべてのボタン(6個)でできます。
●テレビのビデオ端子に接続するだけです。
●配線はSAM規格。
●RGB21ピン対応。
●トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
●ヘッドホン端子付き。
●マージャンや特殊パネルにも対応できます。

ハッピー商会
GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

■全基板、格安にて販売中!!

VEGA-9000DX
取扱店
関西地区
ソフトランド
秀 和
☎06-649-7177

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。
どんどん送ってね。

■お申込方法
●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
●商品は到着後、1週間以内なら返品自由。なおその場合は、配送料はお客様負担です。
●3カ月間保証書付きです。
●アフターサービスは完全ですので安心してください。

矩形波倶楽部誌上ライブ〈第12回〉

古川もとあき

全員登場!!これからもヤルゼ!!

みなさまにご愛読いただきましたこの矩形波誌上ライブも、いよいよ最終回となりました。今回は久しぶりの対談形式で、メンバー全員に登場してもらいましょう。



早いもので…

古川…矩形波誌上ライブが始まって、もう一年がたつけどどうだった?船橋くん。

船橋…いやー、最初は原稿の話を聞いて〝そんなの書けるかなぁ〟と不安でしたが、僕たちの普段のライブでは見られない一面などをお話できてよかったと思います。

森本…そうですね。人格とかも、想像してたのと全然違ってたり…。ライブでは緊張するし、頭真っ白になるし、なかなか思うように話せませんからねぇ。

船橋…それにしても、このコーナーができた頃に比べると矩形波倶楽部も成長した気がするな。随分バンドらしくなったと思うし…。

古川…うん。ファンの集いも恒例になって、初めてライブに来てくれた人も〝よかった〟と楽しんで帰ってくれてるようだしね。我々にとってはそれが一番嬉しいかな。

船橋…そうですね。でも去年は本当にいろんなことがあったなぁ。森本さんは今年の目標とか抱負とかある?。

ガンガン曲をつくるぞ!!

森本…えっ!?んーっと、そうそう、去年のゲームミュージックフェスティバルは大変だったなぁ。初めてのあんな大きなホールであの人数でしょう。それと他のバンドを初めて見て、もう緊張と興奮の連続でした。ステージに立ってるだけで意識がもうろうとして、ライブ終了後には、ほとんどライフが残ってませんでしたよ。今年また出演できたら、今度こそは意識をはっきりさせて頑張りたいと思っています。

古川…僕は、もっとどんどん新しい曲をかきたいね。それで今度のファンの集いで、また皆さんに聴いてもらえるといいなあと思っています。

森本…(おー、さすが余裕の発言…)XEXEXも、VTR、CD共に好評で、すごいですね。

古川…(笑)ありがとう。XEXEXも前のライブでやった曲以外のアレンジバージョンをぜひライブでやりたいね。

森本…ハハッ…。そうですね(れ、練習しなきゃ…!)。

船橋…僕はやっぱりアジアツアーを…。

森本…またそんなことを言ってる…(矩形波のメンバーは皆中国系の顔なので、アジアツアーをしたら絶対うけるといつも言っている)。

船橋…ま、それはさておき、やっぱり全国ツアーはしたいですねぇ。

古川…おっ、いいねぇ。北海道と静岡と山口とかね。

森本…そ、それはSLツアーでしょ!!

船橋…全国ツアーもいいけど去年は名古屋の人が大勢入れなかったので、今年はぜひ大きなホールでやりたいですね。それと、もっといろんなイベントにたくさん出て頑張りたいと思います。

東洋氏登場

古川…ではここで、いつも大変お世話になっている東洋ショー太郎さんにも登場してもらいましょうか。

東洋…いやー、初めまして。この場に出るんはなかなか緊張するもんやなぁ。

森本…年賀状の時は本当にありがとうございました。あれ欲しかったんですけど、応募はがき出してもし当たっちゃったらちょっとひんしゅくかなぁと思って、カラーコピーしちゃいました!

東洋…い、いつの間に…。ほんま油断でけんやっちゃなぁ。

船橋…コナミオールスターズのジャケットも凝り凝りで素晴らしかったですしね。

東洋…いやー苦労したで!!いつも開発の仕事の忙しい時期と締め切りが重なるんやから…(そうです。この人もコナミの社員なのです)。

森本…読者の人でキャラクターデザインを目指してる人がいたら、東洋ショー太郎さんにファンレターを出すと何か相談にのってくれるかも。

東洋…お!それええやんか(まぁ～金の相談だけはあかんけどな)。

船橋…もし矩形波似顔絵大会とかあったら、審査委員長になってくださいね。

東洋…へぇ、わかりました(…そんなんあるんかいな!?あったらええけどな!

古川…では、一年間ごくろうさまでした。東洋ショー太郎さんに拍手ー!!パチパチパチ。

東洋…ほな応援してくれはった皆さんおーきに。っちゅーことで、さいならさせてもらいますわ!!

今年もライブで会おう

船橋…それじゃ、いよいよ最後になりましたが、矩形波倶楽部を代表しましてリーダーから読者の皆さまにお礼の言葉がありますのでどうぞ。

古川…えっ!?船橋くんが言ってくれるんじゃ…。

船橋…まぁまぁ、ここはひとつ、お願いしますよ。

古川…(よし、じゃあ次のライブのMCも船橋くんに決定だ)えーっと皆さん、一年間矩形波誌上ライブを読んでくださってありがとうございました。今年もいろんなイベントやライブがありますので、これからも応援してください。

全員…皆さん、またライブでお会いしましょう!!

―完―

DOHJIN
コーナー

担当：APAPA

伝言板（に限らないけど）葉書は掲載時に、印刷の都合で端が切れちゃいます。最低約5ミリは、紙面に出ない覚悟で書いてください。端に住所などの重要事項が書かれている葉書は、載る可能性が極端に低くなります。また、明らかに小さすぎる字で書かれているものも同様です。注意しましょーね。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。ないと掲載誌の選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁。
②発行者（団体）名と連絡先。
③送料込みでの通販の値段および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。（例「○月号～△月号の範囲」）
⑤通販はいつまで行うか。（例「売り切れまで」）
⑥そのほか、本のセールスポイントなどの簡単なメッセージも書いてください。

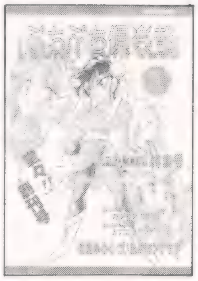
☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。4月20日までに届いたものは7月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。また、○月号まで掲載可、との指定も可能です。表に書いてね。

☆伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢、性別の他に、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡のために）必ず書くよーに。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

ぷちぷち倶楽部①



Y・M戦車発行、B5判96頁オフ、表紙カラー。

「ストⅡメインのカプコン本です。ギャグ?中心ですが、辞典やアンケートなどもあります。しかし女2人で作ったのに、内容は男の子むけですね、ちょっぴり……」

ちょっと独特な隆・拳のマンガなど。絵のレベルは十分高く、装丁も綺麗。

1400円の無記名小為替＋宛名カードにて。

（〒655 神戸市垂水区神戸上高丸郵便局止 よしだよしみ）

闘う人々。

因数分会発行、A5判28頁オフ。



「てんぷるゆっこ初の個人誌で、ストⅡONLY本です。先着10名様に春麗のイラストのおまけ付き」

中国面のチャリンコが一番好きという作者の9頁マンガと4コマなど。

100円無記名小為替＋120円分の切手にて。

（〒651-12 兵庫県神戸市北区緑町3丁目2-42 加藤真弓）

はまりすと 6



VICTORY EAGLE発行、B5判92頁オフ。

「今回はAMショーとG（ゲーム）ミュージック特集」

文章メインの投稿型読者参加誌。ゲームをきっちりけなせるところが羨ましい。ゲームミュージック特集は、CD買う時の参考になるでしょう。

400円の無記名小為替＋210円切手にて。

（〒143 大田区南馬込4-11-3-102 あいざわひろし方「はま6」係）

街頭戦士

突発ファンタジア発行、A5判20頁オフ。

「某国の怪しい海賊本と同タイトルの怪しいすとつう本。



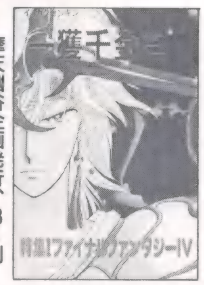
ギャグ本です」

標準的なストⅡギャグパロ本。試しに買ってみては?

200円の無記名小為替＋70円分切手にて。

（〒651-12 兵庫県神戸市北区緑町3-2-42 加藤真弓）

一獲千金 2



摩天幽谷企画発行、B5判72頁オフ、表紙カラー。

「特集のFFⅣを中心に、DQⅣや超魔界村なんかも入ったよろずゲーム本です」

FFⅣ漫画＋4コマ付きキャラ紹介、DQⅣマンガ、超魔界村4コマなど。

700円の無記名小為替＋62円切手にて。

（〒352 埼玉県新座市栗原5-7-26 コーポ清住103号 佐藤祐子）

WITH-ME



SABER NIGHT発行、A5判60頁オフ、表紙カラー。

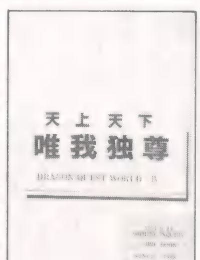
「イースのイラスト中心の本です。イースFANの方にはぜひ読んでほしいです」

ギャグ系マンガとイラストのイース本。うまいほうだね。

500円の無記名小為替＋210円切手にて。

（〒862 熊本県熊本市竜田町陳内1-9-3 渡辺方）

天上天下唯我独尊



大峰照会発行、A5判32頁オフ、表紙カラー。

「DQⅣ男勇者＋NPC本です。ちょっと変わってるけど……よろしく」

人生ザキだけで……が面白かった。ギャグ系。

500円の無記名小為替で。

（〒195 東京都町田市山崎町2130 7-10-306 北林方 D係）

PHANTASY STAR FACTORY



さーくる萱島友の会発行、A5判44頁オフ、表紙2色。

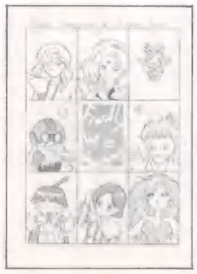
「SEGA・ファンタシースターの4コマ本です。シリーズをやったことのある人なら、必ず笑えます」

徹底的に4コマの本。実に40頁78本。ファンタシースターファンなら買い。

500円の無記名小為替で。

（〒572 大阪府寝屋川市木田元宮1-4-15 前田雄一方）

FINALLY WE WON!



茶味書房発行、A5判28頁オフ、表紙3色。

「まず笑っていただきたいFFⅣ本。情報規制ありですので未クリアの方もどうぞ」

これまた徹底的な4コマ本。24頁41本。どことなく、ほのぼのした雰囲気が漂う。

400円の無記名小為替で。

（〒329-11 栃木県河内郡河内町下岡本4008-2 橘八栄子）

MAX



りんなおこ どらごんきっず発行、A5判68頁オフ、表紙カラー。

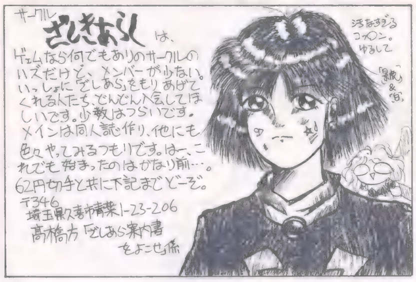
「初めてのDQ個人誌です。少女まんがっぽいのが好きな方におすすめです」

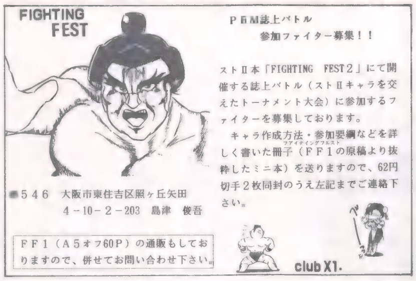
ⅠからⅣまで網羅。ギャグとシリアスをとりまぜての、マンガメインのDQ本。

400円の無記名小為替＋200円分の切手にて。

（〒192-01 東京都八王子市下恩方町1097-1 林直子）

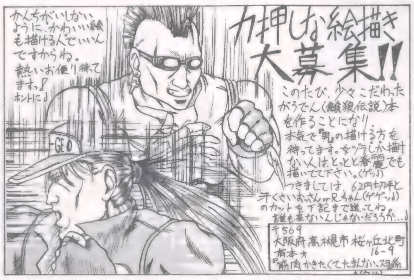
掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。また、ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告の葉書については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、ご注意ください。

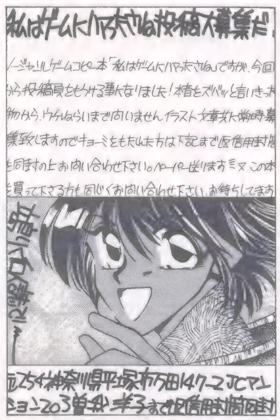
















●アーケードゲームONLYサークル「KAY企画」ではメンバーを募集しています。興味を持たれた方は、62円切手同封のうえご連絡を。（〒241 横浜市旭区二俣川1-79-11 甘粕和也）

●当サークル「S・H・N」では、同人誌の委託販売を引き受けます。くわしくは、住所、氏名、サークル名を記して、62円切手同封でお問い合わせを。（〒590 大阪府堺市東湊町3-179 坂尾昌紀方「S・H・N」）

●「K☆Sみらくる」では、UFOキャッチャー攻略&パロディ本「つかんでなんぼ」を創刊しようと思っております。興味を持たれた方は、62円切手同封のうえご連絡を。（〒466 名古屋市昭和区隼人町5-1カトレヤビル402号室 加藤方桐原智流）

●4月発刊のストII本にあたり、アンケート協力者を募集しています。老若男女問わずご連絡ください。（〒406 山梨県東八代郡石和町河内399-6 長田深雪）

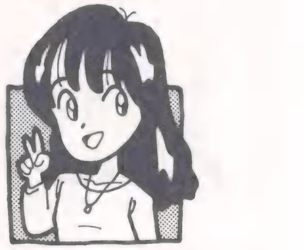


BLIND SPOT
S.S.T.BAND



1992年4月29日発売
ポニーキャニオン/サイトロン
CD : PCCB-00085
¥2800 (税込み)

1.WAVE MOTION 2.I CAN SURVIVE 3.TETRA WAGTAIL 4.NERVE PAINT #1 5.SEVENTH FLIGHT 6.BABY UNIVERSE 7.TACHYON 8. BOTTOM FUNK 9.ACTIVE AMUSEMENT 10.FOR ABSENT GUYS



はろーえびばーでー!D-I-SC BOXです。

今月はいよいよS.S.T.のフルオリジナルアルバムが発表されます。ゲームミュージックバンドがゲームだけにとらわれないで活動範囲を広げていくのってすごいことだと思う。ゲームをやらない人も注目してくれるといいですね。

さて、今月で私はみなさんとはお別れです。今まで手紙をくれた人、D-I-SC BOXを読んでくれてた人本当にありがとう。また会う日までさようなら♡

ああ、ついに時は来れり、という感じですね。

前々からぜひフルオリジナルアルバムをやりたいってメンバーのみなさんがいっていたのを思い出します。

曲はですね、今まではゲームがあって曲があったわけですよね。それがこのアルバムではどの曲も自己主張してるっていうか、その曲はその曲以外の何者でもない、みたいな感じ(なにいってんだ!?)。

ベルディアウインドーより、よりS.S.T.フレーバーいっぱいです(だからなにいってんだってば!?)。

このアルバムを聴きながらドライブしたり優雅なティータイムをすごしたりするのもいいよん。私は夏に海辺の別荘(もってないけど)でのんびりしてるときのBGMにしたくなったなぁ。

S.S.T.BANDの曲ってよくテレビで使われてるんですよね。今回もチェックしてれば何かで流れるかもしれないなぁ。

これからは活動が2方向にわかれるわけだけど、どちらもS.S.T.の個性を思いっき

沙羅曼蛇〜Again〜

コナミ



1992年3月25日発売
キングレコード
CD：KICA-7601
¥2500（税込み）

（オリジナルサントラ） 沙羅曼蛇 アーケード版 1.Power of Anger 2.Fly High 3.Prophet Fire 4.Starfield 5.Burn the Wind 6.Destroy Them All 7.Aircraft Carrier 8.Poison of Snake 9.Peace Again 10.Crystal Forever ライフフォースアーケード版 11.Thunderbolt(2nd BGM) 12.Slash Fighter(4th BGM) 13.Combat(5th BGM) 沙羅曼蛇 MSX版 14.Operation Seedleek(プロローグ) 15.Power of Anger(1st BGM) 16.Poison of Snake(ボス BGM) …etc. 〈アレンジバージョン〉 28.Power of Anger 29.Starfield 30.Combat 31.Crystal forever"Mamma Mi Scusi"

オリジナルアーケードバージョン、MSXバージョン、ライフフォースアーケードバージョン、アレンジ4曲と盛りだくさんの沙羅曼蛇Againです。

私のまわりには曼蛇シリーズの曲が好きな人が多いので全然アゲインって感じじゃないなぁ。しょっちゅう㋘屋でも流れてるのだ！

特にライフフォースはあまり聴く機会がないと思うのでおすすめ。ぜひ5面のBGMを聴いてもらいたいです。アレンジにもなってる曲だよん。

ウルフファング／タンブルポップ

データイースト



1992年3月21日発売
ポニーキャニオン／サイトロン
G.S.M.1500シリーズ
CD：PCCB-00084
¥1500（税込み）

〈ARRANGE VERSION〉 1.ROHGA(WOLF FANG)〈ORIGINAL VERSION〉 2.WOLF FANG 〈ORIGNAL VERSION〉 1.WOLF FANG 2.TUMBLEPOP

空牙2、ウルフファングの登場です。

ゲームは前作と全く違うタイプだけどBGMはなるほど空牙だな。ベイパートレイルのフレーズとかちょっと出てきたりして。

聴いたとき1面の曲のメロディラインがすごく印象的で1発で覚えてしまいました。テンポが良くてウルフファングの画面がすぐ頭に浮かんだなぁ。

カップリングはタンブルポップ。その名のとおりポップでプリチーなBGMは聴いてほっとするね。

りリスナーにぶつけてもらいたいですね。このアルバムについては多くを語るのをやめましょう。みんな聴いてみてね、いや、ぜひ聴きなさい。

とりあえず大仕事を終えたS.S.T.のメンバーに拍手だね。2NDアルバムも楽しみにしてます。



ストリートファイターII スーファミに移植

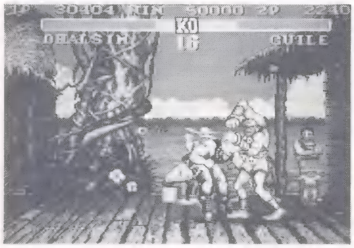
もうすでにファミコン雑誌などの情報で知っている人も多いと思う。あのストリートファイターIIが、スーパーファミコンに移植されるのだ。

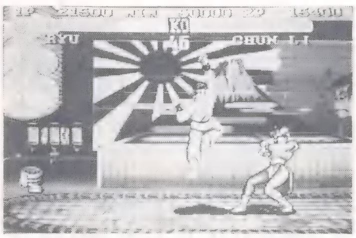
業務用ではストIIダッシュの話題で持ちきりだけど、ストIIオリジナルが家で遊べるとなると、チェックしておきたいところだね。

気になる発売時期だけど、とりあえず今年の夏ごろの予定らしい。早く見てみたいのは誰も同じだろうけど、開発は時間をかけて、いいものに仕上げてほしいよね。

あと、わかっているところでは、16メガのROMカセットで出るらしいということ。といっても、ピンとこないかもしれないが、現時点では容量の規模としては1、2番を競う大きさだ。まあ、ちゃんと8人選択できて11人と闘えるようになるはずだ。対戦なんかも一晩中やっていたいよね。スーファミを持っていなくても、これを機会にジョイスティックとセットで購入してもいいかもしれないね。

とにかくこの夏、ドラクエVより話題になるかもしれないストIIに注目していこう。





ドキドキ、ワクワク、殻破りの遊園地
ワンダーエッグ
ついに開園!!

おととしに大阪で開催された「花の万博」を覚えているかな。

その花博で、ナムコが「ギャラクシアン3」や「ドルアーガの塔」などを出展して好評を博したのだった。

これらをはじめとするナムコの数多くのアトラクションを一挙に集結した都市型テーマパーク「ワンダーエッグ」が東急電鉄の二子玉川園から徒歩2分の「二子玉川タイムパーク」内で2月29日より開園された。

ギャラ3は、スターブレードを体感にして規模を超大きくしたものと考えてほしい。28人同時プレイで、ゲーム内はもちろん、ゲーム外での演出も素晴らしい。発進のときの臨場感は乗った者にしかわからないだろう。ぜひ乗ろう。

ドルアーガの塔は、塔内を乗り物に乗って進みつつモンスターを剣（光線銃）で倒すというもので、3通りのエンディングがある。スコア、アイテムもあるぞ。

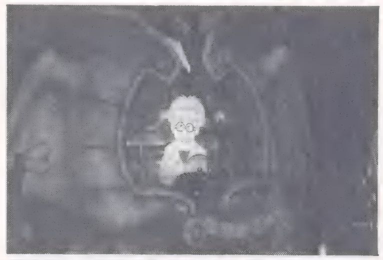
このほかには洋風のお化け屋敷「ホテルゴースト」や鏡の迷路「マジカルイリュージョン」なんかが面白い。

また、ゲームセンター（サイバステーション）もあり、そこではファントマーズというガンシューの発展版や、実況つきのドライバーズアイ（4人まで）などがある。

1996年の4月30日までしか開催していないので一度は行ってみよう。


プレスなのに超人気のギャラクシアン3。

WONDER EGGS


魔法使いと対決する「ファントマーズ」。

前号では落ちてしまったが、まだまだ負けませんよ!

ザ・インフォメーションスピリッツ

WARNING!

ゲーム解体新書

唐突無意味不定期散漫連載!!

NEA－㊫KEOK[運命]：X,C－SIK⁉☆㊀

#1　スコアネーム[名]（すこあねえむ）

スコアネームとは、ハイスコアラーがハイスコアを出した場合に記す当人を表す呼称である。

スコアネームに本名が用いられることはまずない。

イニシャルなどはかなり素直なほうで、中にはだらだらと無意味に長ったらしいものや、妙に暗号めいた単なる内輪ネタに終始した悪質なものまで様々である。

スコアネームの頭には、自分の所属するサークル名を付属し、ハイフンでスコアネームを結ぶものが多い。

これは言うなれば仲間意識によって形成された自己主張とも取れるが、一歩間違うと不快感をばらまくだけの自己満足に完結した無味乾燥な代物になる可能性を多分に含んでいるため注意が必要だ。

スコアネームの由来というものは、実にささいな、取るに足らない理由で付けられたものが多数を占め、自らの奇抜さやセンスなどを提示しているに過ぎない。それはそれでまったくかまわないが、ハイスコアラー同士がスコアネームで呼び合う姿は滑稽で不気味な一物であることは否めない。

次回はゲームと労働意欲について考えてみよう。

カネコの直営店
フロントロウでゲーム大会だ!!

フロントロウっていう名のゲームセンターを知っているかな?前にもこのコーナーで紹介した、金子製作所のお店のことなんだな。ここで第1回ゲーム大会が開かれたのだ。

2月9日、11時から行われたこの大会は、テトリス、ストリートファイターII、ファイナルラップの3機で競われたのだ。

大会は大反響!今後も定期的に行っていくことになり、次回は3月29日だ。おっと、もう終わっちゃってるな。だが次の大会に期待して、みんなもどんどん参加しよう!



株式会社ロータスプレス

LOTUS PRESS



満足できない君に

家でゲームセンターの興奮と迫力を感じたい君に、LAM－1を贈ろう。本格RGB出力の映像は手ごたえ十分、小さなサイズに秘めた高性能でスペースもとらずに君の部屋に本物の熱気を甦らせる。

より高みをめざす、そんな君をLAM－1は待っている。

LOTUS PRESS
AMUSEMENT
MACHINE

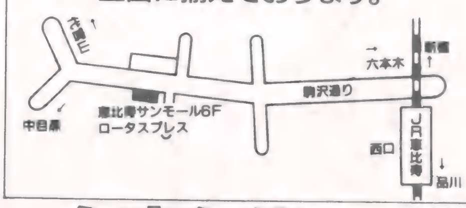


LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計
LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250㎜
LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
LAM-1は低価格…19,800円(RGBコード付属)
LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える
オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円

TEL(03)3760-6630
〒150 東京都渋谷区恵比寿南
3-5-8 恵比寿サンモール6F
(株)ロータスプレス

※資料請求は62円切手2枚同封のうえ、GM係まで。

●ビデオゲームソフト
豊富に揃えております。



今月のおすすめ品【4月1日→4月30日】

プリルラ(F²システム)……95,000円
サンダークロス……………27,000円
セルフィーナ………………24,000円

年中無休　翌日商品がおてもとに!

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。(商品代金と商品の引き換えシステム)＊一部地域をのぞきます

商品総額6万以上!コイツはスゲーゼ!!

5月号プレゼント

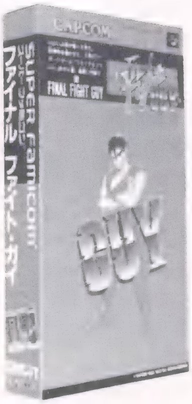
ご希望の方は、とじ込みアンケートハガキに
プレゼント番号を記入して応募してください。
●締め切り　4月30日消印有効
●当選者発表　ゲーメスト7月号（5月30日発売）誌上

①ゲ屋提供　セガメガドライブ（1名）



あのレミングスの移植も決まったし、アフターバーナーⅢが出るという話も…。

②カプコン提供　スーパーファミコン版ファイナルファイト・ガイ　メモ帳（5名）



スーファミのFFガイだーっと思いきや、パッケージがそっくりなメモ帳。こいつぁー1本取られましたぜ。

③AOUショー出展メーカー提供　特製カタログセット（10名）



タイトー、カプコン、セガをはじめ出展ビデオゲームメーカーの超最新作情報満載!

④アミューズビデオ米子提供　世にもあやしいテレカセット『横浜ラブストーリー』（2名・18禁）



1組5枚セットのテレホンカード。中をあけてびっくり（残念ながら誌面ではお見せできません）。

⑤カプコン提供　ロックマンシリーズ人形（9名）



AOUショーに出展されていたロックマン人形を5種、9名にプレゼント。

⑥SNK提供　メモリーカード（10名）



ラストリゾートはいいぞーっ。ビューポイントもきてるぜーっ。これからはNEO・GEOのシューティングに注目だ!

⑦毎度おなじみ㊙生写真（10名）



最近エッチ関係が少なくなってきたよーだ。

1月号プレゼント　当選者発表

①カプコン提供　究極カプコンセット
（群馬県）志村雄吉君
（宮崎県）甲斐さゆみ君
（福井県）熊井健二君
（大阪府）筒井倫太郎君
（高知県）福本真行君

②アイレム提供　至高アイレムセット
（愛知県）丸山正二郎君
（大阪府）藤井丈司君
（大阪府）籾山幸賜君
（東京都）岡村俊隆君
（神奈川県）古川義和君

③タイトー提供　タイトーカレンダー
（愛媛県）冨田　豊君
（佐賀県）砂川　裕君
（神奈川県）山崎照幸君
（佐賀県）諸江一徳君
（大阪府）内司喜隆君

④アメニティスペースOZ提供
クラックス基板
（広島県）三谷一馬君

⑤アイレム提供　大工の源さんFCソフト
（埼玉県）薄田慎吾君

⑥ゲーメストアイランド　オリジナルテレカ
（神奈川県）谷川直樹君
（石川県）広田　潤君
（東京都）高江洲咲子さん
（山梨県）小林　雄君
（兵庫県）綿巻俊由紀君

⑦SNK提供　メモリーカード
（神奈川県）代々木　志君
（和歌山県）戸野啓祐君
（京都府）沼田　隆君
（神奈川県）井ノ一昭夫君
（東京都）金澤夢子さん
（愛知県）竹ノ内俊君
（大阪府）志方純一君
（福岡県）野口賢一君
（北海道）田名部敦君
（石川県）新家賢一君

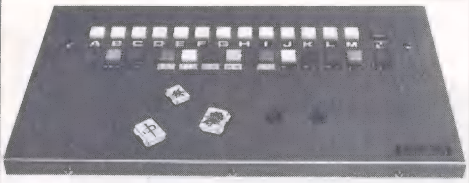
⑧㊙生写真
（静岡県）松田　宣君
（三重県）清水良信君
（東京都）宮沢　敏君
（千葉県）杉浦正洋君
（千葉県）原　拓也君
（京都府）森山　大君
（東京都）大輪幸喜君
（神奈川県）生田陽康君
（新潟県）帆苅康洋君
（岐阜県）林　真也君

当　選　お　め　で　と　う

2月号のプレゼントコーナーの下敷き&パンフは、キングレコードさんに提供していただいたものです。

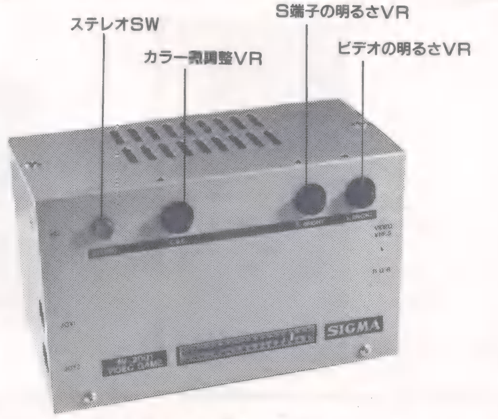
ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-2001

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-2200を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル
AV-9、AV-999、ARV-7に差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　¥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(3323)5524／パワードサービス 092(572)4110
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 0473(48)3880／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス 03(3760)6630　テクナート 06(643)7641



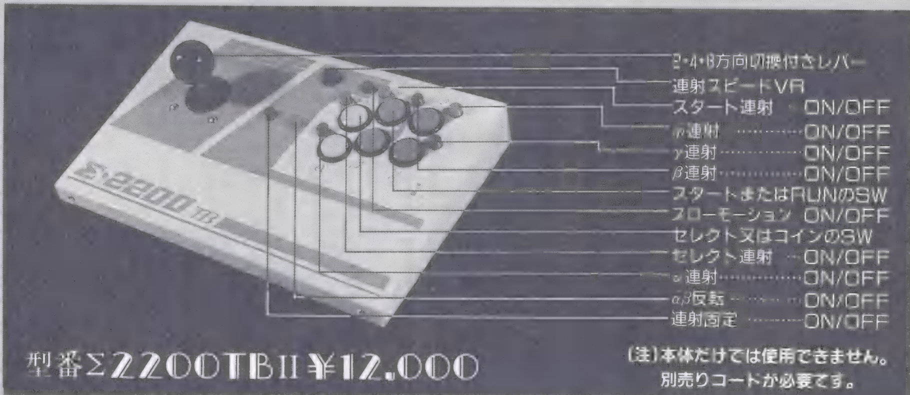
型番AV-2001 ¥25,000 付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

別売コード	
RGB21コード	¥3,500
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

* AV-2001をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のΣ-2200と接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)
* ソケットの配線はSAM規格

究極のPRO-STICK!! Σ-2200TURBOⅡ

ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・Fコン対応



型番Σ2200TBⅡ ¥12,000
(注)本体だけでは使用できません。別売りコードが必要です。

S-9用
Σ-2200用
別売コード



* メガドライブ用コード(型番コードMD)…¥3,000
* PCエンジン用コード(型番コードPC)…¥2,000
* マスターシステム&マークⅢ用コード(型番コードMM)…¥2,000
* パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
* ~~Fコン用コード(型番コードFF)……¥2,000~~

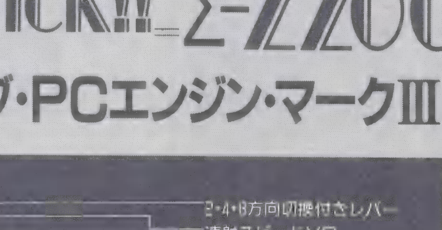
Σ-2200TURBOⅡの特徴

* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。
* 別売のコードを差し換えるだけでメガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。

NEW メガドライブ用 ¥4,000
RGB21ピンコード

スーパーFコン用PRO-STICK

型番SF-90 TURBO



¥12,800

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎの方は電話でお申込ください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヵ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL. 07948(4)0476

ホビーマシンからアーケードゲームに夢を広げよう。☆☆☆

TMゲームクラブ

注目!

ゲーマーのゲーマーによる
ゲーマーのためのパソコンネット

TM-NET(仮) 設立計画進行中!

＊ゲーム情報交換室
＊PCB売ります買いますボード
＊タイムリー在庫帳 ····etc.

この春、開設予定
乞う御期待!!

NEW



RAS-HD(本体) ¥14,500
MSXアダプター ¥2,500
(新型は、ヘッドフォン端子付き)

対応モニター
CZ-6XXシリーズ
PC-TVシリーズ
PC-KD86X
〃 88X
CU-14AD
他マルチシンクモニター
※PC-KD85Xシリーズには対応しません。くわしくはTEL!

全国通販強化実施中!

1. まずTELにて在庫確認をしてネ。
2. もし決まったら、必ず予約・とりおきをしてネ。
3. それから、現金書留で代金を送ってネ。
4. こちらに代金が到着ししだい宅配便でソク発送!
   只今、基板送料サービス中!

※C・ボックスなど部品には送料がかかります。

ついに再発売!!これでキミのモニターもマルチメディアに!

TM-RGBエキスパンダ2

AX1S RGBオートセレクタ(RAS-HD)コンパクトタイプ

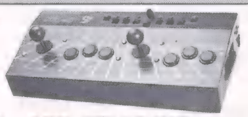
●15ピンRGBしかないモニターに21ピンを増設!(X68K、NEC PC-TVなど)●15ピンでは同期のあわなかったRGB映像がクッキリ映ります。●アミガ・メガドライブ・スーパーファミコン・MSX(要MSXアダプタ)・キャプテン等、いろいろなメディアに対応するすごいヤツです。もちろん今どきのステレオヘッドフォン対応です(注:PC-KD86X、88Xには相性がありますのでTEL下さい)。

TMゲームクラブでは全基板激安価格にて販売中

〈特別買い取り表〉＊下記の基板、特に高く買い取ります。(特にナムコのクラシックTEL下さい!)

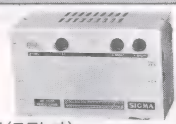
リブルラブル	¥35,000	モトス	¥25,000	イシターの復活	¥35,000	ワルキューレの伝説	¥100,000	恋のホットロック	¥30,000
ドルアーガの塔	¥25,000	メトロクロス	¥20,000	マッピー	¥15,000	ベラボーマン	¥35,000	ロストワールド(バ付)	¥50,000
ドラゴンバスター	¥15,000	トイポップ	¥30,000	ガントレットⅠ、Ⅱ	¥20,000	フェリオス	¥70,000	ごんべえのアイムソーリー	¥15,000
ボスコニアン	¥15,000	ワンダーモモ	¥35,000	バックランド	¥25,000	ローリングサンダー	¥30,000	平安京エイリアン	¥ASK
グロブダー	¥15,000	スカイキッドDX	¥35,000	バラデューク	¥15,000	フォゾン	¥ASK	※他にもレアな基板はどんどんTEL!	

KIC



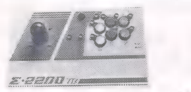
KIC'91 6ボタン対応は¥2,000高
Ⓐビデオ端子 ¥35,000
ⒷRPG・21P、15P ¥29,000
ⒸⒶ+Ⓑ両方 ¥38,000

シグマ



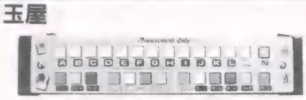
AV-2001(ステレオ) ¥25,000
AV-9(モノラル) ¥20,000
㊟Σ2200ターボは別売です。
AV2001のほかにシグマ2200ターボをご使用ください。

シグマ



Σ2200ターボ ¥12,000
メガドライブコード ¥3,000
PCエンジン用コード ¥2,000
パソコン用コード ¥1,500
Fコン用コード ¥2,000

玉屋



麻雀パネルTMゲーム
KIC用麻雀パネル ハーネス付
画面反転機能付 ¥8,000

TAMAYA GAME CLUB会員募集中!

・入会のかた全員にテレカ、またはポスターなどプレゼント。
・絶対お得なクーポン券により標準価格からさらに割引いたします。
・価格リストや新製品などの会報も送付いたします。
・会員のみの高額基板プレゼントコーナーもあります。
・今後イベントなども企画しています。
・会員カードを全員に発行します。このカードはクーポン券がなくても¥3000の割引ができます(基板のみ)。
・資料販売リスト希望のかたは62円切手2枚同封の上玉屋GM係まで。

ついに発売決定! コントロールボックス

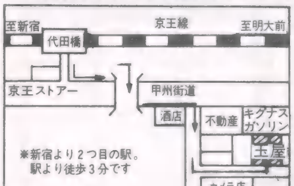
TMGCパワーボックス PB-1(仮)

・オーディオラックにも入るサイズ。
・モニタの下でもOK!(TV台感覚!)
・コントローラーはATARI他各社対応。
(アイデア募集中! どんどん送ってネ)

スタッフ募集

職種:サービスエンジニア
年齢:20歳以上
詳しいことはお電話でお問い合わせください。

ショールームにて展示販売中
新宿より京王線普通電車で7分



営業時間 AM10:00〜PM7:00(平日)
AM10:00〜PM5:00(日、祝)
定休日毎月第2、3日曜日

コントロールボックスの買い取りは都合により
KIC'S91(A・C)
シグマAV-999
〃 -2001
に限らせていただきます。
値段はTELしてね。

ショールームでは、多数のゲームを無料でPLAYできますので、どうぞご自由にご来店してください。
基板の予約も受付しています。
基板の価格は常に変動していますので、電話で確認の上注文してください。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

基板売買のトータル・アドバイザー

TMゲームクラブ
株式会社 玉屋

〒168 東京都杉並区和泉2−1−26
☎03(3323)5524(販売部)
FAX.03(3323)5533

マニア向け
ゲーム基板販売

ソフトランド通信

[KONAMI]
- エイリアンズ ……… ¥ 65,000
- エスケープキッズ ……… ¥ 78,000
- クライムファイターズ(2P) … ¥ 45,000
- クォース ……… ¥ 20,000
- クレイジーコップ ……… ¥ 12,000
- グラディウスII ……… ¥ 50,000
- グラディウスIII ……… ¥ 40,000
- コントラ ……… ¥ 10,000
- サプライズアタック ……… ¥ 25,000
- サラマンダー ……… ¥ 30,000
- サンダークロス ……… ¥ 40,000
- ゼクセクス ……… ¥ 80,000
- T.M.N.T. ……… ¥ 68,000
- トライゴン ……… ¥ 65,000
- パロディウスだ! ……… ¥ 68,000
- パンクショット ……… ¥ 30,000
- ピットファイター ……… ¥ 77,000
- ライフフォース ……… ¥ 30,000
- 出たな!!ツインビー ……… ¥ 50,000

[NAMCO]
- クラックス ……… ¥ 4,000
- オーダイン(SYS-2) ……… ¥125,000
- スプラッターハウス(SYS-1) … ¥ 50,000
- デンジャラスシード(SYS-1) … ¥ 50,000
- ドラゴンセイバー(SYS-2) …… ¥118,000
- バーニングフォース(SYS-2) … ¥ 98,000
- フェリオス(SYS-2) ……… ¥110,000
- マーベルランド(SYS-2) … ¥110,000
- ローリングサンダー2(SYS-2) …… ¥ 90,000
- ローリングサンダー2(ロムキット) … ¥ 8,000
- 源平討魔伝 ……… ¥ 30,000

[CAPCOM]
- 1943 ……… ¥ 18,000
- F1ドリーム ……… ¥ 15,000
- US・ネイビー(CP SYS) ¥125,000
- 虎への道 ……… ¥ 18,000
- ウィロー(CP SYS) ……… ¥110,000
- エリア88(CP SYS) ……… ¥ 98,000
- キングオブドラゴンズ(CP SYS) …… ¥165,000
- クイズ カプコンワールド …… ¥ 12,000
- クイズ 殿様の野望 ……… ¥ 15,000
- クイズ 三国志 ……… ¥ 15,000
- サイドアームズ ……… ¥ 18,000
- ストライダー飛竜(CP SYS) …… ¥168,000
- ストリートファイターII(CP SYS) … ¥200,000
- セクションZ ……… ¥ 15,000
- チキチキボーイ(CP SYS) … ¥125,000
- ナイツオブザラウンド(CP SYS) ¥198,000
- ファイナルファイト(CP SYS) … ¥ 90,000
- マジックソード(CP SYS) … ¥110,000
- 大魔界村(CP SYS) ……… ¥100,000

[TAITO]
- 過激 ……… ¥ 10,000
- カダッシュ ……… ¥ 28,000
- ガンフロンティア(F2SYS) ¥100,000
- スクランブルフォーメーション … ¥ 18,000
- タツジン ……… ¥ 40,000
- ダブルドラゴン2 ……… ¥ 23,000
- チャンピオンレスラー ……… ¥ 49,000
- ドッジボール ……… ¥ 8,000
- ドンドコドン ……… ¥ 90,000
- ヘビーユニット ……… ¥ 10,000
- ヘルファイヤー ……… ¥ 12,000
- ラスタンサーガ2 ……… ¥ 20,000
- ルナーク ……… ¥ 90,000
- レゾン ……… ¥ 38,000
- レインボーアイランド ……… ¥ 25,000

[SEGA]
- M.V.P.(SYS16) ……… ¥ 39,000
- エイリアンストーム(SYS18) …… ¥ 45,000
- オーライル(SYS16B) …… ¥ 33,000
- コラムス2 ……… ¥ 20,000
- ゴールデンアックス(SYS16) …… ¥ 74,000
- サンダーフォースAC ……… ¥ 18,000
- フラッシュポイント(SYS16) …… ¥ 25,000
- ムーンウォーカー(SYS18) ¥ 50,000
- 琉球 ……… ¥ 25,000

[IREM]
- エアデュエル ……… ¥ 40,000
- Xマルチプライ ……… ¥ 30,000
- イメージファイト ……… ¥ 30,000
- ギャロップ ……… ¥ 40,000
- 大工の源さん ……… ¥ 38,000
- 迷宮島 ……… ¥ 8,000
- R・TYPE ……… ¥ 20,000
- R・TYPEII ……… ¥ 30,000

[DATAEAST]
- スーパーバーガータイム …… ¥ 35,000
- スタジアムヒーロー ……… ¥ 5,000
- ダークシール ……… ¥ 30,000
- デスブレイド ……… ¥ 65,000
- トリオザパンチ ……… ¥ 20,000
- バルダーダッシュ ……… ¥ 15,000
- ファイティングファンタジー … ¥ 40,000
- ミッドナイトレジスタンス(PCBのみ) … ¥ 38,000
- ロボコップ ……… ¥ 30,000

[SNK]
- SAR ……… ¥ 30,000
- ギャングウォーズ ……… ¥ 37,000
- ゴールドメダリスト(PCBのみ) … ¥ 10,000
- スカイソルジャー ……… ¥ 40,000
- ストリートスマート ……… ¥ 35,000

[その他]
- STG ……… ¥ 42,000
- WWFスーパースターズ …… ¥ 65,000
- ウルトラマン ……… ¥ 38,000
- キックオフ ……… ¥ 15,000
- ゴモラ ……… ¥ 30,000
- コンバットライブス ……… ¥ 38,000
- ジェミニウィング ……… ¥ 20,000
- タスクフォースハリアー …… ¥ 40,000
- パイプドリーム ……… ¥ 28,000
- マジカルクリスタル ……… ¥ 95,000
- ブロックアウト ……… ¥ 9,000
- ポンピングワールド ……… ¥ 20,000
- 霊界導士 ……… ¥ 10,000
- 雷牙 ……… ¥ 35,000

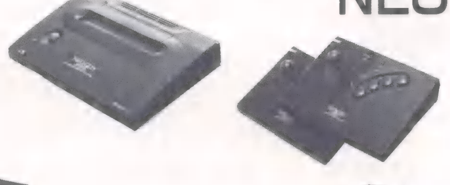
[麻雀]
- ギャルの開花 ……… ¥ 8,000
- ギャルの告白 ……… ¥ 8,000
- キャンパスハンティング …… ¥ 10,000
- ダイヤルQ2 ……… ¥ 25,000
- ビタミンC ……… ¥ 10,000
- 個人教授 ……… ¥ 10,000
- 麻雀ねらえトップスター …… ¥ 10,000
- 麻雀学園1 ……… ¥ 10,000
- 麻雀大予言 ……… ¥ 20,000
- 麻雀遊技 ……… ¥ 5,000
- 麻雀㊩版 ……… ¥ 70,000
- 麻雀放送局 ……… ¥ 18,000
- 麻雀早くヤッてよ ……… ¥ 20,000
- 麻雀やるなら ……… ¥ 43,000
- 麻雀宣言 ……… ¥ 20,000
- 麻雀実験ラブストーリー …… ¥ 20,000
- スーパーリアル麻雀P3 ……… ¥ 35,000

その他各種あり。

※まずTELにて在庫を確認してください。

消費税は別にかかります ※商品・代金 引き替えシステム(PM3:00までにお電話いただければ翌日にお届けします)

究極のコントロールボックス 遂に登場!! "VEGA-9000DX"

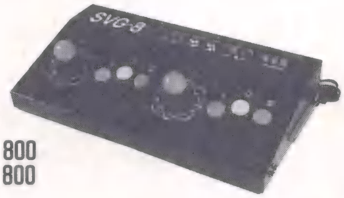


NEO・GEO
¥40,000



- ○ストリートファイターIIに対応。
  (カプコンオリジナルストII専用パネル使用)
- ○S端子TVに対応。
- ○ステレオ基板内蔵。
- ○連射ON/OFF SW12コ付き。
- ○連射スピードが目で判るLED付。
- ○電源セルフチェック機能付き。
- ○より鮮明になったフルカラーコンバーター使用。
- ○その他SVG-8の機能も内蔵。

¥53,000

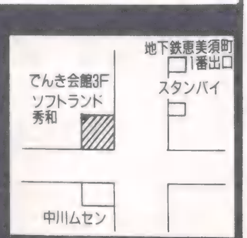


SGV-8
標　準 ¥34,800
RGB ¥29,800

ゲーム基板
販売・輸出

ソフトランド秀和

営業時間 10:00~19:00　TEL 06-649-7177
〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9(でんき会館3F)



めざせハイスコア!!

今月よりスコアのしめ切りを25日とさせていただきます。また、連絡もなしにハイスコア用紙を送ってこない店は掲載を打ち切らせていただきます（←超怒りの担当）。

ゲームランドキンコンカン&ドリーム ☆=6

宮城県仙台市若林区土樋45-3 ☎(022)268-9498(キンコンカン)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メタルブラック	584,610	やら	王様×1 ㋖ ALL
2	はちゃめちゃファイター	16,155,970	たぶん (渡)	6面 ㋖
3	ウルフファング	765,300	おにぎりくう夫(何)	ALL Dコース紫電TYPE51
4	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	231,720	K.O	ALL
5	パロディウスだ!	1,980,200	K.O	2-7
6	ストリートファイターII (ガイル)	1,767,600	HIRO(個)(ス)	ALL PB×ALL
7	ストリートファイターII (ダルシム)	1,573,700	元スパイG.O	ALL PB×ALL 爪×5
8	ストリートファイターII (ブランカ)	1,567,500	HIRO(個)(ス)	ALL PB×ALL
9	ストリートファイターII (ケン)	1,545,400	DIO	ALL PB×ALL 爪×1
10	ストリートファイターII (春麗)	1,545,200	つまらないキャラ担当GO.	ALL PB×ALL 爪×3

ゲームランドアタック

宮城県仙台市宮城野区萩野町4-5-41 ☎(022)235-8794

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ガイル)	1,486,000	ドリームのスパるだけ夫	1コインオール P×21
2	ストリートファイターII (ダルシム)	1,473,600	ドリームのスパイ	1コインオール P×オール
3	ストリートファイターII (リュウ)	1,439,100	高橋由美子教祖伏龍	1コインオール
4	サッカーブロール	スペイン使用	びっくりしたなーもう!	1コインオール
5	キャプテンコマンドー (フーバー)	213,310	イデア会々長	1コインオール
6	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	205,260	高橋由美子会々長 MR光弘君	1コインオール
7	キャプテンコマンドー (キャプテン)	184,860	H.F	
8	餓狼伝説 (アンディー)	455,100	銀河帝国軍上級大将	1コインオール P×14
9	餓狼伝説 (ジョー)	560,100	おにぎりくう夫	1コインオール P×13
10	餓狼伝説 (テリー)	443,500	WIN	P×13

プレイランドファンタジア&バレンシア ☆=3

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内 ☎(0184)24-5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	WWFレッスルフェスト (1P)	ALLクリア パワー満たん	かんちょう三発目	ウォーリアースローダー使用
2	ウルフファング (1P)	507,330	ゴッドパニック史上最強伝説	1コイン 5-D
3	スパイダーマン(1P)	338,700	CB×	4面 サブマリナー使用
4	タンクフォース (1P)	113,200	うるう年記念しい	8めん
5	アイドル麻雀ファイナルロマンス	ALLクリア	DDT	役満4回
6	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (ランスロット部門)	280,170	謎の地底人ムー	St6ボス LV-11
7	キャプテンコマンドー (ジェネティー部門)	203,840	ジェネ吉	1コイン ALL
8	餓狼伝説 (ジョー東部門)	685,900	迎春鏡もち シーブック男	1コインALL P×12
9	ストリートファイターII (ガイル部門)	1,644,000	目指せ170万燃太郎	1コインALL ザンギ1ミス
10	スラッシュラリー (選手権モード)	Point100	一番星(武)	1コインALL

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=1

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (キャプテン)(ジェネティー)	204,610 218,690	うに SET	ALL 残×1 ALL 残×0
2	キャプテンコマンドー (フーバー)(翔)	112,460 118,180	2P同時PLAY M-S&KIM	ALL
3	ストリートファイターII (連)なし(春麗)(リュウ)	1,461,500 1,488,200	NOP-CPS(み) KZY	つめ×1KO×⑩ つめ×1
4	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	293,100	IKKYU	6面ボス
5	スラッシュラリー	3′08″54	G.Nama	パリD バイク 1コインALL
6	ザ・シンプソンズ	155,200	謎の野菜の行方…(ふ)	ホーマー 1コインALL
7	WWFレッスルフェスト	11人抜き	SGTスローターうに	サージェントスローター使用ALL
8	メタルブラック(連)	563,930	所詮5分の命! NOP-MIDⓀⒸ	ノーマル 1コインALL
9	アサルト(連) (旧バージョン)	789,550	通りすがりのSPREAMの人(知らん)	ノーマル 残0 1コインALL
10	バックトゥザフューチャー (ピンボール)	33,319,200	OEE	ネバリ 超穴うめ!

NTK2店合同 ☆=17

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	125,230	ブタホタテドリ	7面 ノーマル
2	キャプテンコマンドー (キャプテン)	79,060	KAN	ノーマル
3	キャプテンコマンドー (翔)	101,230	キング オブ アッシー	ノーマル
4	キャプテンコマンドー (フーバー)	97,240	キング オブ アッシー	ノーマル
5	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (アーサー)	156,500	ブタホタテドリ	ノーマル
6	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (ランスロット)	250,890	KAN	ノーマル
7	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (パーシバル)	205,240	KAN	ノーマル
8	クイズ地球防衛軍	131,000	ブタホタテドリ	ノーマル
9	ウルフファング	519,430	KAN	ノーマル 5-C
10	シュトラール	334,370	AVG-WAR	ノーマル 3面

ハイテクセガ青森&新町 ☆=11

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	196,900	松、お土産ありがとう。東北大落ちました。	コマンドー 最終面ボス
2	キャプテンコマンドー	156,210	ラテン笛○血○	ショウ 8面ボス
3	キャプテンコマンドー	217,930	ESP(エルフ・サンロード・プー)	ジェネティー 最終
4	キャプテンコマンドー	187,490	東丈爆烈拳	フーバー 最終面ボス
5	クイズ廊下に立ってなさい	83,500	星流学園ウラ番 折鶴の結花Ⓣ	ノーマル 3面
6	ゼクセクス	2,694,700	DGRS-T、UⒻ	1up×0 全2周クリア
7	サンダーブラスター	9,999,990+α	DGRSバンド結成! DGRSネッシー君(眞)	(連)なし クリア
8	F-1エキゾーストノート	0′48″95	C・P君も頑張れ! DGRSネッシー君(眞)	M・T 200P
9				
10			今月はこれだけなのだ	

プレイシティキャロット八戸店 ☆=3

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルフファング	806,300	RADISH-T.S	DコースALL 吹雪使用
2	ウルフファング	708,260	PONだ!!	Bコース5面 屠龍使用
3	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	198,570	PONだ!!	5面 ランスロット
4	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	283,970	RADISH-T.S	6面ボス アーサー
5	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	117,120	WTO	3面ボス パーシバル
6	サンダーブラスター	6,174,940	RADISH-T.S	ALL 残2
7	キャプテンコマンドー	201,390	ATS	9面ボス ジェネティー
8	キャプテンコマンドー	130,210	PONだ!!	7面ボス 翔
9	ゼクセクス	1,779,500	PONだ!!	2-5 1UPなし
10	スターブレード	692,200	WTO	1コイン (連)なし

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	188,530	ヤクルト君(沼)Ⓨ	5面 2P専用 ランスロットL-9
2	タンクフォース	648,500	TMM(直PON!)	25面
3	餓狼伝説	579,000	ヤクルト君(沼)Ⓨ	ALL ジョー東
4	キャプテンコマンドー	200,300	CCC小野寺くん	ラストボス2P専用キャラクター不明
5	キャプテンコマンドー	170,210	ヤクルト君(沼)	9面2P専用キャラクターキャプテンコマンドー
6	セルフィーナ(1P)	1,843,200	RYUZI(MARS)	41面
7	セルフィーナ(2P)	10,000,000+α	RYUZI(MARS) TAG(MARS)	2P共にALL
8	ゴルフィンググレイツ (1P)	-6	TAG(MARS) RYUZI(MARS)	ALL 2名 同スコア
9	タンブルポップ	773,600	RYUZI(MARS)	9-10
10	タンブルポップ	801,200	ヤクルト君(沼)Ⓨ	9-2

プレイシティキャロット旭川店 ☆=15

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	203,900	青酸カリ36号	1コインオール ジェネティー
2	はちゃめちゃファイター	13,875,670	X'Lim-KDO/2	R-6 土豚使用
3	ザ・キングオブドラゴンズ	4,248,100	SHADOW-K.T	1コインオール エルフ使用
4	餓狼伝説	674,600	JRA-L、A飛龍乱先生花いちで書いて	1コインオール ジョーヒガシ
5	ザ・シンプソンズ	69,600	X'Lim-KDO/2	R-6 バート使用
6	ストリートファイターII	1,607,200	SHADOW-K.T	ケン ALLⓅ DKO×41
7	ストリートファイターII	1,582,100	SHADOW-K.T	リュウ ALLⓅ DKO×39
8	ストリートファイターII	1,512,000	SHADOW-K.T	春麗 ALLⓅ DKO×22
9	ストリートファイターII	1,469,900	SHADOW-K.T	ブランカ P21 タルのがし
10	ストリートファイターII	1,405,600	SHADOW-K.T	ザンギエフ オールⓅタルミス

ゲームプラザヴィクトリア ☆=10

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (ジェネティー)(連)・(必)	246,350	CIA-カジノフォーリー	ALL HG×3
2	キャプテンコマンドー (キャプテン)(連)・(必)	228,580	SHORIN(偽)	9面ボス HG×0
3	キャプテンコマンドー (フーバー)(連)・(必)	185,670	HOZA-やまじもどき	9面ボス HG×0
4	F-1グランプリ (Aコース)	6′19″409	B.B	ALL モレノ 40PTS
5	ゼクセクス(連)	2,537,600	EXE-ゆうすけ[illegible]	ALL 1up×1
6	サンダーブラスター (連)	8,868,900	HU-DOGE-SCI	ALL 残4
7	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (アーサー)	219,650	A.Dチェザ	5面ボス L-10
8	ストリートファイターII (春麗)(連)	1,514,700	QS-リキさま	ALL(パ) Ⓦ29 (爪)0
9	ストリートファイターII (ブランカ)(連)	1,530,600	HU-DOGE-SCI	ALL(パ) Ⓦ14 (爪)1
10	サンダードラゴン(連)	5,104,400	HU-DOGE-SCI	11面(2-3)

ファミリーランドピノキオ ☆=2

北海道札幌市北区北35条西10丁目 ☎(011)737-9215

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII		スコア申請なし	
2	餓狼伝説	474,300 657,300	QSR-リキ Bzこずえ大好きだぁ	アンディ ALL ジョー ALL
3	闘神人ブレイザーズ	38,280	MIU-美悠 ストII修業中	GLEN 3-3 263K・O
4	サンダーブラスター	4,685,910	BOK♥の知り合いだよん♥	7面 連付き
5	XEXEX	1,982,800	あいらぶ るみぃ〜 魔法使い山田	2-4
6	ダライアス	ALL	るみと山田のラブラブダブルウェーブ	タコクリアー LOVEパワー
7	ストリートファイターII		Lue.	対戦大会 ネットワーカー杯
8	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド		スコア申請なし	
9	レッスルフェスト		〃	
10	タンクフォース		〃	

(正)デパートファミリーランド ☆=6

北海道北見市二条西一丁目 ☎(0157)61-2668

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	166,540	BSD	ジェネティー 9面
2	出たな!!ツインビー	1,938,950	SABA	2-2
3	餓狼伝説	378,200	小5 K.N	ジョー東
4	ストリートファイターII (ガイル)	1,237,400	小5 K.N	
5	ザ・キングオブドラゴンズ	1,972,500	ⒼJun kun	ALL 1C エルフ
6	メタルブラック	490,910	N.N	ALL
7	ゼクセクス	1,751,700	N.N	2-5
8	ストリートファイターII 対戦大会(結果)	個人戦優勝	かわいさん(春) 北見	
9	(1月26日 美幌にて)	団体戦優勝	北見チーム	
10				

ハイスコア質問TEL

大好評の質問TELですが、曜日を金曜日のみにさせていただきます。時間は1時間くり下げてPM7時〜9時までとさせていただきますが、この時間以降もいる場合があります。

TEL番→(03)3293−9324、やまかわまで。

※4月3日は休ませていただきます。

今市ゲームセンター ☆=5

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ケン)	1,658,700	社会人復帰記念 STEAL-CYR-HAK	PB×22 D×48 ツメ×14タルミス
2	ストリートファイターII (ガイル)	1,786,500	やっぱりうまい STEAL-SYR-HAK	PB×21 D×30 連なし
3	ストリートファイターII (ブランカ)	1,611,600	次はベガをやる STEAL-CYR-MER	PB×22 D×26 ツメ×1 (連)
4	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	293,620	やっぱりもやし STEAL-MYS	ST6 1コイン ランスロット
5	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (アーサー)	217,960	なんとか卒業クリアー?STEAL-MYS	ST6 1コイン (連)
6	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (パーシバル)	174,910	ミシンをいっぱい買ってSTEAL-MYS	ST4 1コイン (連)
7	餓狼伝説 (ジョー東)	941,200	うまいぜJKDの[illegible]統 ELFRED(話)	ALL D×8 (連)
8	キャプテンコマンドー (キャプテン)	130,650	I LOVE 身障 STEAL-CYR-MER	ST7 1コイン 連なし
9	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	149,570	身障連合独立宣言 STEAL-MYS	ST8 1コイン 連なし
10	ウルフファング	680,670	ひさびさのロリコン少年STEAL-YUK	5-B Bタイプ (連)なし

ジャックアンドベティ ☆=10

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ケン)	1,468,500	CAL	P×ALL
2	ストリートファイターII (ブランカ)	1,461,100	ハゲカマキリ	P×ALL
3	ストリートファイターII (ダルシム)	1,425,600	ハゲカマキリ	P×ALL
4	スターブレード	1,493,000	OAC-SRP"66"	1コインALL
5	ウルフファング (Dコース)	830,850	ハゲカマキリ	ALL
6	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	239,100	KOB平	ALL
7	キャプテンコマンドー (キャプテン)	184,600	KOB平	ラストボス
8	キャプテンコマンドー (フーバー)	183,840	ハゲカマキリ	ラストボス
9	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (ランスロット)	150,190	ドンチンウキウキ	4面
10	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (アーサー)	211,160	ハゲカマ	5面

ファミリーランドカーニバル ☆=3

福島県会津若松市中町3-53 ☎(0242)28-2227

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (ランスロット)	459,220	やはり、サムライはつえ～ (マ)	1コインALL
2	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (アーサー)	456,790	サムライはつよかった (マ)	1コインALL
3	ウルフファング	541,390	オロチョンパ博士(ま)	TYPE-青龍 5-D
4	F-1エキゾーストノート (MT)	48′89	50円にしよう会会長 アイントンにしん	P=200
5	F-1エキゾーストノート (AT)	50′14	50円にしよう会会長 アイントンにしん	P=200
6	メタルブラック	524,530	自爆してんぢゃねーよ	1コインALL
7	ゼクセクス	2,518,900	T.K	2-6
8	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	178,850	いのせ	最終ボス
9	ストリートファイターII (ガイル)	1,289,400	ソニックブーム by わたぷ	1コインALL
10	ストリートファイターII (E・本田)	1,174,700	どすこいbyわたぷ	1コインALL

プレイシティキャロット筑波学園店 ☆=3

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (ランスロット)	285,660	しゃかりー	ノーマル 6面ボス
2	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (アーサー)	283,150	しゃかりー	ノーマル 6面
3	スターブレード(連)	1,445,000	uni	ノーマル ALL
4	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	201,950	チョコボキック	ノーマル ALL
5	タンクフォース(1P)	947,700	Dejavu	ノーマル ALL
6	サンダーブラスター(連)	5,454,920	やどかりくん	ノーマル 6面
7	クイズ学園パラダイス	999,900	むっつり○○○くん	ノーマル ALL
8	ウルフファング	776,370	H.M	ノーマル 5-B ボス 紫電
9	ウルフファング	601,700	かなざわくん	ノーマル 5-D ボス 雷火
10				

ハイテクセガ桐生店 ☆=5

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Mr.DO!	2,057,950	A(あー、と読んで下さい)	201面 無限増殖無し
2	キャプテンコマンドー	200,220	茂木氏	ジェネティー使用 1coinALL
3	キャプテンコマンドー	186,220	EXE-Rai	フーバー使用 9面ボス
4	スノーブラザーズ	1,202,760	謎の武道家X	1coinALL (大笑)
5	クライムファイターズ2	229	謎の武道家X	2-4 何者だキサマ!
6	キャプテンコマンドー	163,340	PINEAPPLE	8面 翔使用 翔のドッペルめ…
7	出たな!!ツインビー	2,356,750	ガボラII	ノーマル5機設定 2-2
8	第5回 ストリートファイターII	優勝	進藤 ガイル使用	参加人数 18人
9	トーナメント大会	第2位	酒井(辰) 春麗使用	
10		第3位	永田 ガイル使用	

ハイテクセガ高崎 ☆=118

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンセットライダーズ (ボブ(連)なし)	1,073,680	ESSAY-Mig-空生透	ノーマル ALL P×4 超ヘタ
2	レーシングヒーロー (イギリス)	60,038,670	NEWパターン誕生!! ESSAY-SOL	ノーマル ALL BUGあり
3	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (ランスロット(連)(必)付き)	最終面	入荷1カ月遅れ	ノーマル2人設定 入荷2日目
4	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (パーシバル(連)(必)付き)	6面	入荷1カ月遅れ	ノーマル2人設定 入荷2日目
5	ストリートファイターII (ケンちゃん(連)なし)	1,552,700	えむてい♡	ノーマルALL(ハ) DKO×35 爪×0
6	タンクフォース ((連)なし)	入荷2カ月遅れ	入荷が早けりゃ負けね～っ	タンくそポップもあります。
7	アラビアンファイト (宣戦布告)	次回	第十話:幼女が危ない!!「ちんのバットで大逆襲!!」	主演、元大洋ホエールズ 中○投手
8	くりいむレモン (亜美アゲイン)(連)	6発	ライバル募集中!!かかってきなさい!!by Mig	友情出演 ちんめいあきら
9	ラッドラリー (SUNSET)	2′52″709	ESSAY-SOL	ノーマル ALL
10	ラッドラリー (NIGHT)	2′54″042	ESSAY-SOL	ノーマル ALL

JOYCOM'S ☆=5

茨城県日立市千石町1-6-14ACC中外レジャックビル ☎(0294)35-9892

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (ランスロット)	107,960	MANUKE	1コイン 3面
2	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (アーサー)	423,950	妖精大好き!氷室	1コイン ラスボス
3	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (パーシバル)	150,780	BAN-D	1コイン 4面 1up×1
4	キャプテンコマンドー (フーバー)	234,480	ショットロム発狂反則 ABESIM	1コイン ALL
5	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	272,080	マービン大好き! (うそ)DEUS-LI	1コイン ラスボス
6	餓狼伝説 (ジョー東)	721,700	PIYO	1コイン P×15 ドロー×6
7	ゼクセクス	2,661,900	フリント生意気! AHO	1コイン 2周ALL
8	ストリートファイターII (ケン、ガイル)	1,520,900 1,715,400	F'-スーパードス子	ALL(P)D×25 (P)×21 D×22
9	ストリートファイターII (E・本田)(連)	1,525,300	つめおれねーぞ F'-M.T	(P)×21 D×21
10	ストリートファイターII (ブランカ)(連)	1,528,800	F'-TO-Y(猫)	ALL(P) D×15

プレイシティキャロット二荒店 ☆=7

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ケン)	1,470,000	昇竜拳マスターMRO	P-ALLツメ×1 D×12
2	ストリートファイターII (ガイル(連)付)	1,617,800	[illegible]の[illegible]昏[illegible]金術会 "SPT"	P-ALLツメ×2 D×17
3	ストリートファイターII (E・本田)	1,416,600	お楽しみ会 山田太郎	P×22 つめ0 D×3
4	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	180,530	MRP	R-9
5	キャプテンコマンドー (キャプテン)	156,850	ブラックバニィFNG	R-8BOSS
6	F-1エキゾーストノート	0′51″89	FJX	POINT200 MT
7	ウルフファング (イージー→イージー)	527,830	銀黄"SPT"	R-5
8	餓狼伝説 (テリー)	558,600	これじゃ甘くて話しにならーんELFRED	P×16 D×6
9	サンセットライダーズ	665,740	みっちゃん	2-5
10	サッカーブロール	R-6	よわいぞパワーシュート	ブラジル使用

モンテカルロ ☆=9

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (キャプテン(連)(必))	223,580	おたくになります!! TMC-SOL	1コイン最終ボス H×3
2	キャプテンコマンドー (ジェネティ(連)(必))	261,690	SOL子♡ SSS-GAI氏元気	1コインALL H×2
3	キャプテンコマンドー (翔 (連)(必))	160,310	いかてんたまンドー	1コイン8面 H×1
4	キャプテンコマンドー (フーバー(連)(必))	231,240	もう誰にも止められない暴発玉	1コインALL
5	ストリートファイターII (ケン)	1,464,600	CLT	1コインALL なんだかなー
6	ストリートファイターII (E・本田)	1,560,700	HAZかくして真の名前など名のれない	ALL片手 ツメ×1ゴミ
7	餓狼伝説 (アンディ・ボガード)	495,000	RO.	1コインALL P×15
8	キャプテンアメリカ (ビジョン)	923,101	GTN2才め AMF	1コインALL
9	はちゃめちゃファイター	11,888,100	A	1コイン6面
10	ザ・シンプソンズ (BART)	167,500	☆☆☆☆☆☆☆☆☆	1コインALL

ハイスコア通信―お店から―

○ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
ストリートファイター、モニターなおりました。またバシバシたたきに来てください。

○ハイテクセガ高崎店（群馬）
今ハイテクセガが大ピーーンチ!!しかーーし来月はニューヒーロー誕生するぞーちびっ子のみんなも応援してね♡さあーハイテクセガで僕と握手!!

○今市ゲームセンター（栃木）
新装開店後、ストリートファイターIIダッシュがセガの新品台に10台入荷予定です。

○八千代プレイランドカーニバル（千葉）
S・FII大会は今月をもって閉会させていただきました。参加してくださった皆さん、誠にありがとうございました。

○ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー（東京）
今月から、ジョイフルランドヒノーズ下井草店（西武新宿線、下井草駅下車徒歩20秒）と合同集計することになりました。よろしくお願いします。あとよく間違えられるのですが、ノーベルはタイトーの直営店です。自営でもなければセ○でもありませんので。店員なだれファッカー欲王(偽)

○西銀座ゲームプラザ（山梨）
4月末日までに当店にこられた方で、ご入学・就職をされた方につきプレゼントをさしあげます。

○アミューズメントスペースハスラー（三重）
AOU1992アミューズメントエキスポでの新製品のカタログがあるよー見たい人は当店まで来てね。

○ラポス2Fゲームコーナー&ピノキオ（兵庫）
ピノキオの常連消滅ingーあーどーにかしてーーー!!

○ゲームシティDADA（島根）
2月各地から受験生が集まってくる季節。遠方からきた子達がゲーメストのハイスコア通信を見てお店を訪ねてくれました。"サクラサク"の素敵な知らせが届くと良いですね。

○サブカルチュア（福岡）
当店の前の道路は大雨もしくは長雨が降ると洪水状態になります。梅雨時ご来店の方、カサはもとより長グツやゾウリもお忘れなく。
byおやぢ

○GAME春駒トス店（佐賀）
4月からハイスコアラーが5人も引退ーお暇な方は当店へスコアを出しに来てください。(店員より)

○ゲームキャロット住吉（長崎）
新製品がバンバン入荷しております。ご来店待ってます。

○ジャスコ大分ナムコランド（大分）
なぜかカプコンのゲームが多いです。TX-1とかポールポジションIIもあります。

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

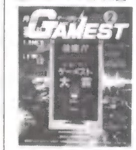
(ふりがな) お名前	年齢 (　　)歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　　　　)	

キリトリ線

No.38:ダライアスII

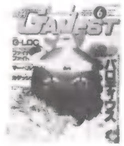

No.39:AMショー


No.40:クォース


No.41:ゲーメスト大賞


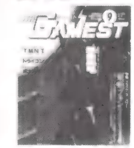
No.42:グラディウスIII

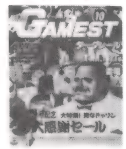

No.44:AOUショー


No.46:コナミ特集


No.47:パロディウスだ!


No.48:パロディウスだ!


No.49:東亜プラン


No.50:大感謝記念


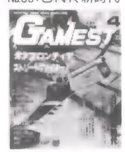
No.51:マジックソード


No.52:AMショー


No.53もしものゲーム


No.54:ゲーメスト大賞


No.55:ドラゴンセイバー


No.56:SNK新時代


No.57:AOUショー


No.58:ストリートファイターII


No.59:ストリートファイターII


No.60:ベストゲーム


No.61:ストリートファイターII


No.63:全日本ストII大会


No.64:ストリートファイターII


No.65:ゼクセクス


No.66:AMショー


No.67:シューティング


No.68:ゲーメスト大賞


No.69:究極格闘野郎


No.70:AOUショー


キリトリ線

書店（帖合）印

部数	冊

ゲーメスト

No.38	No.53	No.67
No.39	No.54	No.68
No.40	No.55	No.69
No.41	No.56	No.70
No.42	No.57	
No.44	No.58	
No.46	No.59	
No.47	No.60	
No.48	No.61	
No.49	No.63	
No.50	No.64	
No.51	No.65	
No.52	No.66	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

キリトリ線

ゲーメスト バックナンバーを お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.38（'89 11月号）
No.39（'89 12月号）
No.40（'90 1月号）
No.41（'90 2月号）
No.42（'90 3月号）
No.44（'90 5月号）
No.46（'90 6月号）
No.47（'90 7月号）
No.48（'90 8月号）
No.49（'90 9月号）
No.50（'90 10月号）
No.51（'90 11月号）
No.52（'90 12月号）
No.53（'91 1月号）
No.54（'91 2月号）
No.55（'91 3月号）
No.56（'91 4月号）
No.57（'91 5月号）
No.58（'91 6月号）
No.59（'91 7月号）
ザ・ベストゲーム
No.61（'91 8月号）
No.63（'91 10月号）
No.64（S F II）
No.65（'91 11月号）
No.66（'91 12月号）
No.67（'92 1月号）
No.68（'92 2月号）
No.69（'92 3月号）
No.70（'92 4月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社
☎03-3293-9321

キリトリ線

4月25日消印有効

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備　考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			

ゲームセンター			
	名前		
	住所	電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

君こそゲーメスト!

ナイツオブザラウンド	ランスロット	533,400	OYZ	ゲームシティDADA（島根）
	アーサー	517,210	町田ボートピープル (E)RVS-GUN	キャッスル&YOU²（東京）
	パーシバル	463,290（最終面）	(三)研三部さん クリアできねえ	イーストランドファミリーガーデン（岡山）
ウルフファング	A	1,351,430	G.M.C. C-BOLTG塔	モンキーハウス本館（福岡）
	C	898,290		
	D	908,760	ゲームコーナーを任されてる(お)SPTですう	荏原ゲームコーナー（東京）
マジカルクリスタル		931,853	G.M.C.みやさん	モンキーハウス本館（福岡）
クイズ合衆国 Q&Q		1,999,900+α	全国４店の皆様	
シュトラール		999,999+α	全国10店の皆様	
クイズ廊下に立ってなさい		481,200	DCC-AGAS-KAC(P)	個人申請 シグマレジャック（愛知）
ソルバルウ	(連)なし	529,150	WIZぱいぱいUSI	ラポス&ピノキオ（兵庫）
セルフィーナ		12,556,300	インカムの救世主! TWL-イエティ(F)	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー（東京）
餓狼伝説	ジョー東・(連)付き	1,475,600	荏原ムエタイ部（会長）(会)	キャッスル&YOU²（東京）
	ジョー東(連)なし	1,064,400	ZAT	キャノン最前線（愛知）
	テリー・ボガード	580,000(連)	町田サッカー部（G.K）(E)LIE-FER夫	キャッスル&YOU²（東京）
	アンディー・ボガード	569,100	SUR-宅八研究会Y.T	ウィルトークタイトー大街道&空港店（愛媛）
サンダーブラスター	(連)なし	9,999,990+α	DGRSバンド結成! DGRSネッシー君(真)	ハイテクセガ青森&新町（青森）
メタルブラック	(連)付き	680,170	町田サッカー部（F.W.）(E)RVS-R.Y	キャッスル&YOU²（東京）
	(連)なし	642,340	町田サッカー部（D.F.）(E)PC-HRA	
タンクフォース	(連)なし	1,111,200	S・ソフトのばか～! ESSAY-EPT(仕)	プレイランドスカイシアター（埼玉）
F1エキゾーストノート	MT	48″64	CuB（カブチャン）	ビッグキャロット京都（京都）
	AT	50″14	50円にしよう会会長 アイントンにしん	ファミリーランドカーニバル（福島）
F1グランプリ	Aコース	6′02″973	WZH	ビッグキャロット京都（京都）
	Bコース	6′52″693	ゲーム機とぼくは(禁)太郎 by さんべかずひさ	荏原ゲームコーナー（東京）
	Cコース	7′01″472	CST(ゆ)	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	Dコース	7′38″939	もはやこれまでか Prof.Y.N	ホワイトハウス尾崎（福岡）
スラッシュラリー	WRC	ポイント100	一番星(武)	プレイランドファンタジア&バレンシア（秋田）
ハチャメチャファイター	(連)付き	44,244,670(2-5)	VMT-ABU	ゲームプラザニューヨーク（神奈川）
タンブルポップ		1,719,400	いつかは電車で(欲)しないな♡。TYP-欲王	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー（東京）
キャプテンコマンドー	ジェネティー	325,440(必)	CYCLONE-RT	チャレンジャー関大前（大阪）
サンセットライダーズ	(連)なし	1,080,380	上田君から愛のパンチ Xenom鳩	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ゼクセクス		4,015,700(連)	HYAKU-京城屋	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ブロックブロック	ビギナー	99,020	AIM	個人申請TVスポットポテト（大阪）
パワーホイールズ	上級	3′24″11	KOMEGUNY(魔)	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー（東京）

その1

今月のトップはナイツオブザラウンドから。カプコンお得意の（?）キャラ別集計です。それにしても、ハゲおやじ（パーシバル）で、クリア者は出ず。来月にはクリアが出てるかな?

続いては、ウルフファング。コース別（難度別）で集計しました。しかし、Bコースで永久パターンが発覚（モンキーハウス本館さま感謝）。よって3コースで集計です。次号で狼牙バージョン（すべての面をプレイさせられる。ウルフファングでもコマンド使用でプレイ可）の集計も予定していたのですが、右の通り、永久パターンのためうち切りです。

マジカルクリスタルは、おなじみの残機つぶしで稼ぐそうです。

クイズ合衆国Q&Qとシュトラールはカンストで集計です。シュトラールは久々のボーナスゲーム。しかし出回りが悪いためか、結局10店でしかカンストが出ませんでした。

ニューゲームはこのくらいで、その他のゲームに目を通すと、スラッシュラリーのWRC部門で記録が久々に更新されています。

そして、ハチャメチャファイターの記録も更新されています。当初の予定では1億点までやる予定でしたが、やはり無謀でしたね（でもわからない!?）。

八千代プレイランドカーニバル ☆=15

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー（(連)、(必)付）	227,840 180,250	Bob(夫)-(M) (し)(ん)(じ) Bob(次)(郎)-(M)	ジェネティALL キャプテン 9面
2	キャプテンコマンドー（(連)、(必)付）	153,650 202,360	Bob(信)(治)-(K)(あ)(こ)(う) Bob-SATュ	ショウ 8面 フーバー 9面
3	デスブレイド（ファイター(連)）	1,273,450	まいったか小僧! KSD-GACHAPIN	1コインALL ノーマル (P)×8
4	スティールガンナー（ガルシア）	920,040	カズナリレンラクマツ KSD-GNP(二)(セ)ュ	ALL 命中率91.8%
5	ウルフファング	528,020	アルュ(研)会長（笑）KSD-CWN-IDAュ	1コイン 5-D 月光
6	メタルブラック	620,260 599,280	むあっくすぴいむ(研) KSD-HSS	ALL (連)付き ALL (連)無し
7	サンセットライダーズ	1,071,800	ボブッてる KSD-SAT-Bobュ	ALL (連)付き ボブ P×4
8	グラディウスII	10,000,000+α	時代はア○ュメ語! アルュ(研)FCMュ	12-5で達成 (4)-(F) ュ
9	ストリートファイターII（リュウ・ケン）	1,618,100 1,610,700	掲載おめでとうございます。KSD-(K)	(P)22(D)33(爪)2 (P)22(D)35(爪)1
10	ストリートファイターII（ダルシム）	1,517,300	新小岩のガイルさんに感謝!KSD-SAT	5万×1タルミス (D)×31 (爪)×5

ゲームインDAIEI ☆=4

千葉県市川市南八幡4-1-7 ☎(0473)76-9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ローガ（ウルフファング海外輸出版）	1,274,690	FLED	TYPE=53 全12R中R8
2	マジカル・クリスタルズ	680,046	ポチパワー使用 てるる～21	ALL
3	F-1グランプリ（Dコース）	7′58″873	ポチパワー使用 てるる～21	ALL 40p ベルナール
4	キャプテンコマンドー	159,550	くせ～ゲーム研究会 な♡み♡ち♡ん	STG=8 翔
5	シュトラール	999,999	MIRAGE-MAX (ち)	ALL
6	シュトラール	999,999	MIRAGE-ULCER (ち)	ALL
7	シュトラール	999,999	首都ラール （研）(Y)	ALL
8	ストリートファイターII（ガイル）	1,930,500	星ぽえ夢	ALL P=22
9	ストリートファイターII（春麗）	1,502,900	NRP-(酒)	ALL ツメ×1 P=21 D=22
10	ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,415,500	JUN	ALL P=20

プレイランドスカイシアター ☆=54

埼玉県深谷市西島町2-20-25 ☎(0485)73-8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルフファング（スペシャルコース）	1,625,870	シオン皇帝♡ EESSAY-SC-MIZ	R=9 ノーマル (5-D)月光
2	ウルフファング（Aコース）	714,790	超ハズカシ～! RPM/OIL	R=5 ノーマル 仁王
3	ウルフファング（Bコース）	1,071,390	おたく野郎! ESSAY-SC-MIZ	ALL ノーマル 2万落ち 月光
4	ウルフファング（Cコース）	865,450	ドゴーンパンチ使用 ESSAY-REO	ALL ノーマル [illegible]
5	ウルフファング（Dコース）	832,000	フーピー超燃え宣言 ESSAY-REO	ALL ノーマル 閃光
6	餓狼伝説（ジョー東）	1,047,300	とっくにやめてるよ～ん ESSAY-JUN	ALL ノーマル P×11 D×20
7	餓狼伝説（アンディ・ボガード）	562,200	今月は無気力無関心♡ ESSAY-JUN	ALL ノーマル P×15 D×17
8	タンクフォース	1,111,200	S・ソフトのバカ～! ESSAY-EPT(仕)	ALL ノーマル 残×1 1up×1
9	マジックソード	14,675,115	今更マジックソード ESSAY-IMS-REO	ALL ノーマル R47 1285万抜け
10	スプラッタハウス（鮫3のかわりゲーム）	1,124,500	○島ターハウス小山で超有名!二度とやんねー	ALL ノーマル ライフ=イージー残×0

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=3

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	190,460	M.O	ジェネティ 9面
2	餓狼伝説（ジョー）	632,800	ムーミン	ノーマル 連なし
3	ゼクセクス	1,270,800	0990-33-0038 YAMATO	ノーマル 連なし
4	クロスソード	21,860	さとちゃん25	ノーマル
5	スラッシュラリー	3′02″24	KILL THE JAP	パリダカ
6	ストリートファイターII	1,368,900	M.M	ノーマル 春麗
7	ストリートファイターII	1,207,800	Nピケ参上! HAT-SZK(委)	ノーマル リュウ
8	ストリートファイターII	1,193,600	ガンバレ中島悟! HAT-SZK(委)	ノーマル E・本田
9				
10				

ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー ☆=157

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823（ノーベル）

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルフファング（ハード→ハード）	1,348,400	PHB 協力者募集。 PHB-月白金-SIG	ノーマルALL 月光使用 他にP
2	ウルフファング（イージー→ハード）	840,900	PHB-プロジェクト 平城坊主です。SIG	ノーマルALL 月光使用 YBも
3	ウルフファング（ハード→イージー）	1,127,950	全一とれなきゃ坊主だ平城!PHB-SIG	ノーマルALL 紫電使用 あるよ
4	マジカルクリスタル（1P）	818,200	奈良ちゃんと仲良しこよし。MFC-軍曹(天)	ノーマルALL ネームbyしお²
5	セルフィーナ（1P）	12,556,300	インカムの球世主! TWL-イエティ(F)	ノーマルALL
6	タンブルポップ（1P）	1,719,400	いつかは電車で(欲)しないな♡。TYR-欲王	ノーマルALL
7	プリルラ（2P側）	505,640	柊BUG	ノーマルALL
8	コットン（1周、連付）	1,771,150	等差数列計画失敗! TWL-イエティ(F)	ノーマルALL
9	コットン（2周連付）	4,037,730	いつかは(欲)いやビデオ TWL-イエティ(F)	ノーマルALL
10	パワーホイールズ（上級）	3′24″11	KOMEGUNY(魔)	ノーマルALL 「勝ち」

池袋プレイランドラスベガス ☆=9

東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド（ランスロット）	424,960	DKO	最終面
2	メタルブラック	593,290	ちゃりい星	ALL (連)あり
3	キャプテンコマンドー（ジェネティー）	220,670	ZONE-J	ALL (必)なし
4	餓狼伝説（ジョー東）	724,800	中島和晃	ALL パ×12 (連)なし ドロー×8
5	F-1グランプリ（Bコース）	7′19″852	HA?	DP40 R・パトレーゼ
6	F-1グランプリ（Cコース）	7′33″452	HA?	DP40 R・パトレーゼ
7	F-1グランプリ（Dコース）	7′55″621	HA?	DP40 R・パトレーゼ
8	テキパキ	5,125,900	あと半分!	LV410
9	琉球	175,250	ブレイン使用(H)	1コイン 10面
10	ドンプル	19,970,600	CHAT-ああるじいぷう	ALL 残×4 あと100万

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=16

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983-0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	201,960	T・A(飯)	JENNETY ジェノサイド
2	サンダーブラスター	2,172,020	大和田 聡	1-5 ベリーイージー
3	餓狼伝説	722,800	清水 隆弘	ALL ジョー
4	スラッシュラリー	3′11″46	KLF佐藤	パリダカ
5	WWFレッスルフェスト	ステージ 10	柳沢 達也	10面 ホーガン ウォーリア
6	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	195,870	h.k	アーサー レベル8
7	タンクフォース	107,500	サル川サル吉	7めん 司令部 破壊される
8	マジカルクリスタル	119,235	エロビの帝王	3-1
9	ウルフファング	440,700	UNI	虎徹
10	サッカーブロール	2	カーネルヨンダース	ROUND2

西銀座ゲームプラザ ☆=3

山梨県甲府市中央1-12-43 ☎(0552)32-5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	299,540	FLAP-ASI	6面ボス ランスロット
2	餓狼伝説 (ジョー)	634,500	その気になれば百万? FLAP-RYU	P×? ALL
3	餓狼伝説 (テリー)	526,300	あと10万は出る? FLAP-ASI	P×16 ALL
4	餓狼伝説 (アンディー)	472,800	FLAP-©MEP-TEI	P×15 ALL
5	ストリートファイターII (ガイル)	1,667,100	FLAP-Tsubasa	ALL(パ)
6	ストリートファイターII (ケン)	1,535,000	MAN	ALL(パ) ツメ1つ
7	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,520,200	FLAP-Tsubasa	ALL(パ)
8	ストリートファイターII (ダルシム)	1,452,200	手ぬき足ぬき FLAP-ANP	ALL(パ) ツメ4つ
9	ストリートファイターII 大会のお知らせ		ゴールデンウィーク中にやるのでぜひ来て下	さい くわしくは上の電話番号まで
10	スラッシュラリー (パリダカ)	3′06″14	書くものないよ ANP	ALL ただの穴うめ

ゲームセンターコパIII ☆=35

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (1P・ランスロット)	312,700	普通な男の子になりましたCYR-MST	6面ボス ノーマル設定
2	タンクフォース (1P)	1,067,700	実は1面で死んだ! CYR-TEM(武)	ALL1UP×2 残×2 ノーマル
3	タンクフォース (2Pトータル)	1,577,600	RAG.T-ABE&CYR-TEM(武)	二人共ALL ノーマル設定
4	餓狼伝説 (1P・テリー・ボガード)	444,500	CYR-NORI	ALL ノーマル ドロー×7
5	餓狼伝説 (1P・ジョーヒガシ)	610,500	CYR-NORI	ALL ノーマル ドロー×2
6	サンダープラスター (1P・(連))	8,053,610	ボタンを押しすぎて、手が死亡!!!MCO	ALL 1ミス ノーマル設定
7	F-1グランプリ (Bコース)	7′33″618	バイクでバリバリ通勤 N.ARC-VGC	ALL ノーマル D・P=36
8	ボンバーマン (1P)	10,663,200	目標全面パーフェクト CYR-TEM(武)	ALL1UP×3 残×0 ノーマル
9	ストリートファイターII (ザンギエフ・(連))	1,665,600	北海道より参上(I)(J)(O) とさ夫(メ)(ル)(ヘ)(ン)(メ)(イ)(ス)	P×22ツメ・0 D×37ノーマル
10	パロディウスだ! (ツインビー・(連))	2,595,000	気合いを入れすぎて、ダウン!!かまし	全2周クリア ノーマル設定

荏原ゲームコーナー ☆=183

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)3781-4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルフファング (Dコース)	908,760	ゲームコーナーを任されてる(お)SPTですう	ALL 紫電使用ですう。
2	サッカーブロール (1P)	ALL CLEAR	EGC-(旅)Pow様 JAG-DMC	計2名※全機種ノーマル設定ですう
3	キャプテンコマンドー (ジェネティ(連)(必))	323,520	ZBG-KFU-(三)研- (お)ツツSPT	ALL ハガー×2ですう
4	F-1グランプリ (Bコース)	6′52″693	ゲーム機とばくは(禁)太郎 by さんぺかずひさ	40てん あと0.5ですう
5	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (アーサー)	497,120	(三)研町田支部! EXCEL-RVS-GUN	ALL1UP×0 電源切り忘れ
6	クイズTV合衆国Q&Q (1P)	1,999,900＋α	ESSAY-STER氏(カンスト感謝!)	ALL
7	ストリートファイターII (E・本田(連))	1,731,600	僕の[illegible]うまいでしょ。SSC-VAP(天)	ALL(パ) つめ3 DKO×46位
8	ストリートファイターII (ブランカ(連))	1,754,100	超伝導がライバル! EGC-([illegible])Pow様	ALL(パ)だよナッナッフッハハー
9	ストリートファイターII (ケン(連))	1,692,700	次回イラスト予告! ラマーヤです。VAP	ALL(パ) つめ4 DKO×47位
10	キングオブザモンスターズ (1P)	1,069,480	その2の一番下希望! EGC-(神)STR	ALL ロッキー使用ですう〜。

ゲームタウンファンタジー ☆=3

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	100,960	GYU	連無し ランスロット使用
2	キャプテンコマンドー	1コイン7面ボス 113,540	Dick-EJK	連無しフーバー」BLOOD強し
3	ストリートファイターII	1コインALL 1,338,800	Dick-EJK	連無しケン使用 まだまだかせげる
4	ストリートファイターII	1コインALL 1,002,700	AXUS	連無しザンギエフ やっと百万が出た
5	餓狼伝説	1コインALL 614,700	CHU.Q	連無しジョー使用 ジョー 弱いぜ
6	餓狼伝説	1コインALL 487,700	AXUS	連無しテリー使用 連射のない店!
7	ギャロップ	1コイン2-C 680,630	ALICE	連無し もうひといきだ!
8	コットン	1コイン1周目ALL 770,400	EPT-ラッキースター H.S	連無し 次は2周目だ!
9	ドンプル	1コイン11面 3,107,160	人間模懸寄	この人あってのドンプルだ
10	スーパーバレー'91	1コインALL 108,300	AXE	女子バレーにかぎるぜ!

タイトー小田原周辺 ☆=56

神奈川県小田原市栄町2-13-19 ☎(0465)23-5455

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ地球防衛軍	491,800	フライングあべし研 スーパー理不人PUL	1P側使用 1コイン 67%
2	ストリートファイターII (ブランカ)	1,414,700	(祝)限界点達成!あとは運のみ。CHIBIDEV([illegible])(界)	P×21 D×4 ALLこれが限界
3	ストリートファイターII (ダルシム)	1,449,900	CVM-血祭り君	P×21 D×? ALL ツメ×3
4	スラッシュラリー (パリ、ダカ、トラック)	3′07″42	あと7秒ちょい。2分は見えた。MPO-Y.K(没)	きついんだよなー
5	ダライアスII (上V、2P同時)	2,601,830 1,597,480	ぼくはパラディンさっ! 私は自魔導師よっ!!	2P プルにム 1P ぱるきち
6	ハットトリックヒーロー (ドイツ)	57てん	あと1点が限界でちゅ あとは運のみ。XYZ	58点は見えた 運のみ! ALL
7	戦国伝承	二面	ぼく4ちゃい…三面は見えた!だめなNAō	小学4年生使用 ↑(プレイヤー)
8	沙羅曼蛇 (ハード)	2,389,100	俺にカレーを食わせろ 新生児三段締め-HōT	4周目2面 バイパー使用
9	キャメルトライ	722,770 656,650	80万が限界これ以上は運だ。TSō(運)星人	S.46.4 ALL すべしゃる
10	パロディウスだ!! (ビッグバイパー)	1,820,700	183万が限界ミサイルが運のみMPO-Y.K(没)	つらいんだよなー ミサイルが出ない

キャッスル&YOU² ☆=228

東京都町田市原町田6-10-10 ☎(0427)28-8693(プレジャーキャッスル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (ランスロット(連))	524,580	町田どくきり部(部長) (I)CYR-LCN	ALL、残1 ノーマル設定
2	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (アーサー(連))	517,210	町田ボートピープル (E)RVS-GUN	ALL、残1 ノーマル設定
3	餓狼伝説 (ジョーヒガシ(連))	1,475,600	荏原ムエタイ部(会長) (会)	ALL、D×9 ノーマル設定
4	餓狼伝説 (テリー・ボガード(連))	580,000	町田サッカー部(G.K.) (E)LIE-FER夫	ALL、D×13 ノーマル設定
5	メタルブラック (1P(連))	680,170	町田サッカー部(F.W.) (E)RVS-R.Y	ALL、残2 ノーマル設定
6	メタルブラック (1P連なし)	642,340	町田サッカー部(D.F.) (E)PC-HRA	ALL、残1 ノーマル設定
7	シュトラール (1P(連))	999,999＋α	NORI、KIA、しおしお、MDK	ALL しお²だけ連なしダ
8	レーシングビート (1PU.K.)	3′43″70	町田サッカー部(M.F.) CRT-(Y)	ALL、NEWバ ノーマル設定
9	ストリートファイターII (リュウ(連))	1,690,600	町田柔道部(主将) FGK-乱丸	ALL、D×51 3本、ノーマル設定
10	クイズ地球防衛軍 (1P)	1,046,400	町田モノホンサッカー 対戦チーム募集中(はら)	ALL、90% 真のEDN

プレイシティキャロット松本店 ☆=7

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (アーサー)	441,700	KWR	最終ボスノーマル L16 ザコ最強
2	クイズT.V合衆国Q&Q	1,919,900	FGD-"引きがよわいぞ"(会)	ALL ノーマル 時間切れで断念
3	キャプテンコマンドー ((必)付き)(ジェネティー)	233,230	JDF	ALL ノーマル ほとんどノーミス
4	ソルバルウ	397,740	ML-Rieco	ノーマル 70.0% SP×4 宇宙
5	FIGRAND PRIX (Bコース)	7′11″634	SRT	ALL ノーマル アグリ DP=40
6	FIGRAND PRIX (Dコース)	8′14″520	K.O	ALL ノーマル プロストDP=40
7	ゼクセクス ((連)付き)	2,962,500	Tiny-"悪いものをたべた"DIL	2-6 ノーマル 1up×2 なのにあの船かん
8	スターブレード ((連)付き)	2,104,600	Tiny-MID	ALL ノーマル クリスタル42万
9	ストリートファイターII (ガイル)	1,624,000	Tiny-BIE	D×? 爪×1 甘すぎる
10	ウルフファング (イージー)	622,670	KWR	ボス キャラ不明

ファンタジアキャロットたまプラーザ店 ☆=5

神奈川県横浜市緑区美しが丘1-5-8 ☎(045)903-4056

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	186,650	点のかせぎ、誰か教えて。インタプリタ君	ALL 全ゲーム標準設定
2	タンクフォース	1,065,200	CYR-TEM	ALL
3	F-1グランプリ (Dコース)	8′25″471	(柏)DIN-PAN	ALL 40P No.19
4	ストリートファイターII (リュウ)	1,479,500	小キック殺す!! TON	ALL 爪×0 P×ALL
5	ストリートファイターII (ケン)	1,491,000	DDT	ALL 爪×1 P×ALL
6	ストリートファイターII (ブランカ)	1,458,300	対戦者求む! TON	ALL 爪×0 P×ALL
7	ストリートファイターII (ダルシム)	1,393,200	続・燃やしまくり! TON	ALL 爪×1 P×21
8	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (ランスロット)	36,200	皆、クリアするまで申請しないつもりだな。	2面
9	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (パーシバル)	35,010	よし、それならオイラがやってやる!	2面 L-3
10	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (アーサー)	79,260	え!2面で終わりじゃないの?(オイオイ)	3面

カジノカーニバル ☆=14

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説	640,300	SEP-FECT-T.E	ALL 骨法
2	餓狼伝説	668,100	SEP-FECT T.E	ALLドロー3 マーシャルアーツ
3	餓狼伝説	720,000	SEP-FECT T.E	ALLドロー1 ムエタイ
4	タンクフォース	900,200	中部地方の地形。左手にクソ持って赤ちゃん歩く	1コインALL
5	タイムトラベラー	1,861,550	M-16	1コインALL
6	キャプテンアメリカ	[illegible]77,102	HBT	1コインALL
7	ソルバルウ	130,240	こんなゲームクリアできるヤツはバカに決まっとる	
8	キャプテンコマンドー	202,980	じゃねてぃーはじぬんの上をぐるぐるまわります	最終面ボス ハガー×2
9	スパイダーマン	569,410	なぐられ重体のリュウ死ね	1コインALL
10	はちゃめちゃファイター	16,028,780	YAWARAに何と、山崎先生が!?	

がらんがらん

長野県駒ケ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-1463

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	159,760	GRIFIN	JENNETY 8面ボス
2	キャプテンコマンドー	96,840	攻撃隊長AIL	SHO 6面ボス
3	キャプテンコマンドー	51,990	ZZA!	HOOVER 4面ボス
4	キャプテンコマンドー	189,300	GRIFIN 攻撃隊長AIL	ジェネティーと翔 8面ボス
5	SDガンダム	328,500	ZZA!	4面ビグザム
6	ヴィマナ(1P)	10,000,000＋α	HTL-ADVAN(ら)	残×19 692%
7	ヴィマナ(2P)	9,364,090	GRIFIN 攻撃隊長AIL	454%
8	ストリートファイターII	1,400,100	根本 拳	ALL P×22 D×7 ケン
9	ストリートファイターII	1,408,700	GRIFIN	ALL P×22 GUILE
10	ナイトストライカー	54,351,860	攻撃隊長AIL	R.ALL

ゲームプラザニューヨーク ☆=1

神奈川県鎌倉市大船1-22-26大船会館2F ☎(0467)44-0027

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	はちゃめちゃファイター (連)付	44,244,670	VMT-ABU	2-5ボス 2-6行ってたのに〜
2	キャプテンコマンドー (ジェネティー(連)(必)付)	255,700	BAO-まこりん(よ)	ALL
3	キャプテンコマンドー (フーバー(連)(必)付)	258,790	BAO-まこりん(よ)	ALL ハガー×0
4	サンダープラスター (連)付	9,999,990＋α	CUW-(遊)(人)	ALL 残0
5	スターブレード (連)4コ付(でも遅い)	2,126,700	CHAT-CYR-ああるじーぷー(ち)	ALL5万落ち オクトパス42万
6	ボンバーマン	6,615,900	VMT-DAN	ALL クリアしてみただけ
7	ゼクセクス	3,046,300	さいかい屋シート使用 SIT-M.K(店)(員)(引)(退)	2周ALL 1UP×3
8	ストリートファイターII (リュウ)	1,475,500	BAO-まこりん(よ)	ALL
9	ストリートファイターII (ガイル)	1,425,900	DARAGON-FIRE!!	ALL (P)×21
10	サンダードラゴン(連) (穴うめ・12/12のスコア)	4,363,100	ドンプル2100万出せず 2089万のビ○オあります	ROUND9 来月こそは(じ)

中央プラザ大泉店 ☆=3

東京都練馬区大泉1-35-6永楽ビル2F ☎(03)3978-5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ地球防衛軍	992,100	焦るな、ひでを&ぜる²	ALL
2	ウルフファング	755,600	再生ブリバリオン(アル中)	ALL
3	キャプテンコマンドー	214,520	ふとかり ちゅーちゅー亭．	ジェネティー ALL
4	サンダープラスター	4,855,940	アチョーぐみ(H) むして反応	ALL
5	キャプテンアメリカ	822,062	IMF うる牛、すご牛	アイアンマン ALL
6	ストリートファイターII	1,332,400	みぞのくちじゃんぷ おおやまだんす	ザンギエフ
7	マジカルクリスタル	490,055	字が違うよ(本物談) ぺと&たらちゃん	ALL
8	上海II	1,702	とぅいまてぇーん(本物) トム・○ギー	
9	F-1グランプリ	7′52″931	ぱーんの人ですか? せっきー定食	Dコース
10	ストリートファイターII	1,450,100	すーぱーZリーグ 0.5秒だよ	ケン

ハイテクセガ万代店&駅前店 ☆=7

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-1065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (万代)	1,433,200	対戦資本家募集中 桜木チュンリー嫌い(ポ)	(P)×21 (連)
2	クロスブレイズ (万代)	1,821,400	プロペラフェチ(R)・(K)	7面ボス ロイ使用
3	カダッシュ(万代)	EX 27,734 Gold 5,519	ハヤうちの犬・Y・H	僧 ハヤALL エリクサー×1
4	メタルブラック (万代)	524,410	TUXEV	ALL
5	ツインイーグル (万代)	975,700	星野ビガロ&クラッシャーバンバンすみれ♡	LEVEL 11 マジだぜ
6	F-1エキゾーストノート (駅前)	D・P200 タイム 49″78	GTR	赤 MT
7	キャプテンコマンドー (駅前)	239,120	FGK-クリ丸	イージー 3人 ALL
8	ザ・シンプソンズ (駅前)	152,300	闇の破壊王Drの父の父	おやじ使用
9	ストリートファイターII (駅前)	1,417,700	CAT-VOW(美)(春)(君)	ザンギエフ
10	ストII対戦トーナメント (駅前)	優勝	B.B PAPA	土曜 夜の部 日曜 昼の部

ニュースター ☆=1

山梨県甲府市国母5-20-16 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	239,620	ENC	ランスロット使用 L=10 R=6
2	キャプテンコマンドー	167,400	JRA-MA,TAO	キャプテン 最終面
3	ウルフファング	499,920	スタイナーズ	5面B-D 閃電
4	餓狼伝説	511,600	ガイル少佐	テリー ALL ノーマル
5	餓狼伝説	481,700	わぴこ のスピニングバードキック?	アンディ ALL ノーマル
6	ストリートファイターII	1,365,200	DRAGON MASTER	春麗 ALL
7	ストリートファイターII	1,374,700	あらい魔美 (TARAKO)	リュウ ALL
8	F-1グランプリ	7′54″759	マンセル魂!	Dコース
9	クイズ廊下に立ってなさい	319,000	JRA-メジロオロチョンパ!	73.2%
10	クイズTV合衆国Q&Q	759,800	DAA	

はみ出しハイスコア通信①

○荏原ゲームコーナー(東京)
えばせん常連紹介第10回マイティ・スミスこと(会)の場合▼A.D.666年4月1日生まれ。外見の特徴はとがった耳と2本のツノを持ち、舌が2枚ある。背中にはコウモリ状の翼。そして矢印状のシッポがとってもチャーミング♡女性ゲーマーは荏原に来るときに十字架を忘れないで下さい。でないと(会)に血ィ吸われちゃうよー

君こそゲーメスト！

その2

ザ・キングオブドラゴンズ	ウィザード	4,401,800(連)(必)	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	ファイター	3,540,000(必)	師匠は偉大なSEI様 DEVICE-DEN	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	クレリック	3,559,300(連)(必)	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	ドワーフ	3,721,600(連)(必)		
ボンバーマン	ノーマルゲーム	10,854,000	爆弾博士UYK	ビッグキャロット京都（京都）
サンダークロスII	発売Ver. (連)なし	8,757,450(9-7)	MMZ-BOM(ま)	ジャンボ&ABC（大阪）
ドンプル		21,068,470	J.G.K-ALL(副)	個人申請ゲームズWILL（京都）
ラッドラリー	SUNSET	2′52″709	ESSAY-SOL	ハイテクセガ高崎（群馬）
	NIGHT	2′54″042		
クロスブレイズ	アーノルド	2,118,500(ALL)	ちょこみるく買った？ どたま屋はむはむ	個人申請アメリカングラフィティ（神奈川）
デスブレイド	(連)付き	1,273,450	まいったか小僧! KSD-GACHAPIN	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
ストライクファイター		174,666,390 HIT=736	ひま人ぬいてみろII	イエローハット（愛知）
コットン	1周目 (連)付き	1,771,150	等差数列計画失敗! TWL-イエティ(F)	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー（東京）
	2周目 (連)付き	4,037,730	いつかは(欲)いやビデオ TWL-イエティ(F)	
ゴルフィンググレイツ		-29	JJYにとどめを刺したか？ DCC-AGAS-KAC(P)	個人申請シグマレジャック（愛知）
レーシングビート	U.K.	3′43″70	町田サッカー部(M.F.) CRT-(Y)	キャッスル&YOU²（東京）
ストリートファイターII	リュウ	1,690,600(連)	町田柔道部(主将) FGK-乱丸	キャッスル&YOU²（東京）
	ケン	1,692,700(連)	次回イラスト予告! ラマーヤです。VAP	荏原ゲームコーナー（東京）
	ガイル	2,039,000(連)	CYCLONE-HURRICANE	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	本田(連)付き	1,731,600	僕の春麗うまいでしょ。SSC-VAP(天)	荏原ゲームコーナー（東京）
	ブランカ(連)付き	1,754,100	超伝導がライバル! EGC-(旅)POW様	
キングオブザモンスター		1,069,480	その2の一番下希望! EGC-(神)STR	荏原ゲームコーナー（東京）
ドライバーズアイ	スーパー	3′30″752	ストIIバブルの片隅で。冬眠開始CYR-JUN	ゲームプラザ（熊本）
戦国伝承		777,400	SUR-忍者コンバット GIN	ウイルトークタイトー大街道&空港店（愛媛）
ガンフロンティア	(連)付き	2,005,460	B.J-1周年記念	ゲームインカナザワ（石川）
ブロクシード	ライン数 (連)付き	494ライン	さらばテクモ!!ありがとう素晴らしい仲間たち!!のRAN	個人申請テクモランド武蔵野店（東京）
レーシングヒーロー	イギリス	60,038,670	NEWパターン誕生!! ESSAY-SOL	ハイテクセガ高崎（群馬）
1941	(2P)	17,316,800	超ウンココンビ KIW&HURRICANE	タイトーイン002スタジアム（大阪）
バーニングフォース		6,313,950	HIC-Green-woods(安)	ビッグキャロット京都（京都）
ドラゴンブリード	(連)付き	9,881,000	HIC-SHIT ほくさい	ビッグキャロット京都（京都）
パワードリフト	Bコース	6′42″18	T&F-KOT	個人申請ハイテクランドセガベルル（埼玉）
前回の訂正				
ガンフロンティア	(連)なし	1,863,770	B.J	ゲームインカナザワ（石川）
餓狼伝説	アンディボガード	556,400	荏原の皆様来店感謝♡ ESSAY-JUN	プレイランドスカイシアター（埼玉）
ソルバルウ	(連)なし	340,000(宇宙面)		個人申請ジャンボ&ABC（大阪）

（107ページの続き）

サンダーブラスターの(連)なしもカンストが出ました。おつかれさまでした。

キャプテンコマンドーはジェネティーのみ更新。さすがに稼ぎ方に問題ありか？

ゼクセクスもついに400万台に突入。どこまでのばせることができるか？

クロスブレイズのアーノルドでついにALLクリアが出ました。ご苦労様でした。

ストIIもガイルでついに200万台に突入。ダッシュになる前に出たって感じ。ダッシュになると、ダブルKOで稼ぎができないため、今までよりきびしい争いが見られることでしょう。なお、(連)付き部門はなくす予定です。

前回の集計ミスですが表の通りです。餓狼伝説は前回の記録がお店の集計ミスで載ってしまったということです。

今回10店未満のゲームは、サッカーブロール（ALLクリアで集計。すでに出ている）、スティールガンナー2、レジオネア（キャラ別集計予定あり）、クイズ地球防衛軍でした。

前回、新規ハイスコア店の募集を出しましたが、申し込み方法は、お店の名前、住所、電話番号、店長の名前、よければサンプルのスコアなどを書いてこちらまで送ってください。店のスペースが空き次第用紙を郵送します。（悠理）

ゲームセンター101&遊

新潟県新潟市小針上山6-12 ☎(025)233-3881

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド(ランスロット)	375,100	Picasso	7面 1up×1
2	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド(アーサー)	297,850	ドリッピー	6面ボス
3	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド(パーシバル)	281,010	ドリッピー	6面ボス
4	キャプテンコマンドー(ジェネティー)	224,420	岩ゴリ	ALL
5	キャプテンコマンドー(フーバー)	201,060	ドリッピー	ALL
6	スラッシュラリー	3′03″32	FGK-TOM	ALL パリダカ CAMION
7	ウルフファング(1P)	328,440	はにふーん	4-C 月光
8	ウルフファング(2P)	(1P)191,640 (2P)299,220	よー&おー	4-D 閃電・月光
9	ストリートファイターII(リュウ)	1,615,000	NATHAMIEL-LM.	ALL(P) D×36 爪×3
10	クイズT.V合衆国Q&Q		申請者なし	

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (ジェネティー) (キャプテン)	203,370 144,180	KRT-KOS ブランカ水上	ジェノサイド ドッペルゲンガー
2	忍者プリンセス	315,900	「今度のII'ってザンギのゲージが白だって聞	「相さん今度のイベントの広告はこ
3	スペランカー	83,900	いたんだケド?」「あれ?俺は2Pの春麗が	れでOK!ですか?」「分ってない
4	スペースインベーダーPt.III	10,830	ボンテージで出て来るって…」「え!最後に	な御前こんなに字ばっか書いてどー
5	ペンゴ	15,790	ドッペル出て来て変身すんじゃねーの?」	すんの?」「長いですか?」「あの
6	ジャイロダイン	120,930	早瀬さんAOUはやっぱテリーで行かにゃあ	なゲーマーの87%は字が読めんの
7	クラッシュローラー	9,320	かんねぇ?」「パーか?」「流石タムリン」	に文字で情報伝えてもダメなんだよ。
8	B-WING	53,510	「はい次、高と砂道な。」「はめろ～!砂道い～?」	。ビデオ作って流せ!」「TV無い
9	クレイジーコング	71,100	「高あ!女性陰部昇龍拳やあっ!」「本まに	ですよ」「64丁目の筐体潰して流せ」
10	スクランブル	25,310	パー!しか来んのこの店は。」大会の1コマ	「番街って言うとマズイですね。」

ゲームインセガ高岡 ☆=4

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)22-1364

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー(ジェネティー使用)	211,190	ヒグチキミコ	ノーマル設定 ALL 連射有
2	キャプテンコマンドー(フーバー使用)	177,570	ヒグチキミコ	ノイーマル設定 ALL 連射有
3	キャプテンコマンドー(キャプテン使用)	163,300	ヒグチキミコ	ノーマル設定 ALL 連射有
4	キャプテンコマンドー(ショウ使用)	150,610	ヒグチキミコ	ノーマル設定 9面 連射有
5	ストリートファイターII(春麗使用)	1,502,500	SUR-(文)に捧ぐ by GOD	ALL(八) 爪×1 DKO×23
6	ストリートファイターII(ブランカ使用)	1,294,600	T.I	ALL
7	ストリートファイターII(ガイル使用)	1,184,300	"うっ!進級できないかも" By EVE	ALL
8	XEXEX	1,610,000	BLACK CATS!	ミィディアム設定 2-3面
9	グラディウスIII	620,330	AXE	ノーマル設定 2-1面
10	雷電	1,036,400	SND"見たな!"吉野軍団	ノーマル設定 1-6面

HI-TECHSEGA金沢店 ☆=37

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	タンクフォース	503,600	わんず	R.22 1UP×1
2	キャプテンコマンドー(キャプテン使用(連)(必)有)	201,450	IKD-GON恥林(ペ)	R.9.ハガー2
3	キャプテンコマンドー(ショウ使用(連)(必)付)	205,580	KRT-RIK	R.9、ハガー0 今月も全台工設
4	キャプテンコマンドー(フーバー[illegible]使用)	180,120	ブルーリボン(業)	ALL、ハガー1
5	キャプテンコマンドー(2人同時プレイ、穴ウメ)	263,690	KRT-RIK IKD-GON恥林(ペ)	ALL、ジェネとフーバー
6	ブロックブロック(ビギナーコース)	76,400	府和高志ぺぺぺ	ALL、1ミス
7	クイズ地球防衛軍 入荷初日、穴ウメです)	207,400	KRTとゆかいな仲間たち	だい四話
8	サンダードラゴン(れんしゃあり)	4,303,700	ロングヴィ(業)	2-2 穴ウメだよーう
9	サンセットラクダーズ(ボブ使用、連なし)	1,062,970	GOR-NZM	ALL、P×3
10	ストリートファイターII(春麗使用(連)付)	1,715,800	すさまG-ARIES(よ)	ALL、オールパ D×58、爪×6

ゲームインカナザワ ☆=11

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(春麗 (連)付)	1,628,600	KRT-RIK(祝)	ALL オール(八) D×49 爪×3
2	ストリートファイターII(ケン (連)付)	1,561,700	まだまだ不幸(ル)	ALL P×21 D×33 爪×1
3	タンブルポップ	552,300	田楽-サルの上は(凶)-寺	8-3
4	闘神人ブレイザーズ	99,999	もうやーめた(ル)	ALL 496KO
5	サンセットライダーズ	791,180	高井猿夫はマウンティング…by KOS	2-6 P×3 ボブ使用
6	ガンフロンティア(連)付	2,005,460	B.J-1周年記念	ALL ノーマル タコミス無し
7	ストリートファイターII(リュウ (連)付)	1,518,900	ルピンスキー 暗殺するな	ALL
8	ストリートファイターII(E・本田 (連)付)	1,444,600	JIM 不幸 ルピンスキー	ALL
9	ストリートファイターII(ザンギエフ(連)付)	1,526,100	KRT-KOS	ALL
10	ストリートファイターII(ブランカ (連)付)	1,501,200	KRT-KOS	ALL

扇が丘レジャーセンター ☆=16

石川県石川郡野々市町高橋町86-2 ☎(0762)48-3765

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	427,650	ランスロット公 ZENちゃん	ALL ランスロット使用
2	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	172,550	とりあえず ZENちゃん	5面 アーサー使用
3	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	257,150	電源切らないBEL	6面 、パーシバル使用
4	ウルフファング	707,960		5-B 月光 使用
5	ウルフファング	363,510	穴埋めの梅さん「おーい、ひろしー。」	月光 使用
6	ウルフファング	453,050	BEL	5-D 雷獣 使用
7	餓狼伝説	371,300	TAC	ALL アンディ使用
8	キャプテンコマンドー	243,400	I am ZENちゃんコマンドー	ALL コマンドー使用
9	ボンバーマン	WIN 10 TIME 16:32	ぱおーん	バトルゲーム
10	F-1グランプリ	2′11″938	穴うめならおまかせ♥ 平安京ZAP	FREE RUN イタリア Aプロ

ウィルトークTAITO金沢 ☆=14

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワーホイールズ(クロスカントリー)	3′04″09	EAT	ノーマル 2P対戦
2	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	106,460	ASE	1-5 ノーマル
3	ストリートファイターII	1,066,500	BOO	ブランカ 連無し
4	餓狼伝説(テリー)	406,400	BACKくろ	ノーマルALL 連なし
5	スターブレード	1,278,000	TAK	ノーマル 連付き
6	サンダードラゴン	2,073,600	ポン	ノーマル 連付き
7	F-1グランプリ	6′22″595	谷口雅照だ!!	Aコース
8	プリルラ	98,670	おじじ	R-5
9	メタルブラック	358,700	CAS	ノーマル 連付き
10	ストリートファイターII	1,243,800	YHV	E・本田 連なし

チャレンジャー関大前店 ☆=37

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	325,440	CYCLONE-R.T	ALL ㊙付き ハガー×1
2	F1エキゾーストノート (AT)	50″17	グランプリ・スターやるっすMOV-ぱくす	ALL D・P200
3	ウルフファング (A)	872,610	KYOKO・G! (かてないっす・・)	最終面 TYPE-47
4	ウルフファング(B)	1,054,900	KYOKO・G! (初クリア～!)	ALL TYPE-47
5	ウルフファング(C)	821,100	KYOKO・G! (初くりあ～!)	ALL TYPE-47
6	ウルフファング(D)	781,430	KYOKO・G! (初くりあ～!)	ALL TYPE-47
7	マジカルクリスタル	476,418	TOT-ギミッカー 単気筒	ALL 妖精全部 レスキュー
8	餓狼伝説(テリー)	516,100	浅田アメPOWERか? 奈江吉	ALLⓅ
9	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	414,420	KEI・O	7面ボス ランスロット
10	ストリートファイターII (ガイル)	1,719,700	MOV-ぱくす㊡ (上田君ビデオわぁ)	ケン・リュウ タルおちALL

タウンスポットプレイランド ☆=28

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)36-5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツオブザラウンド	397,790	私の先生はゲーマー増田	1c最終面 ランスロット使用
2	クイズ地球防衛軍	1,084,800	KRK鬼平犯科帳パワー使用	1cALL93%
3	マジカルクリスタル	727,681	MAGICAL-ZZ (マジカラット)	1cALLまだまだ
4	みやすのんきの クイズ18禁	H度66%	K.N	1cALLよゆう LIFE×2
5	サンセットライダーズ	1,038,850	S&Sやったぜ師匠 HEL	㊋なし1c2周ALL 12/30のスコア
6	クイズTV合衆国	1,999,900＋α	CBA-ばやはら S.O㋕パワー有	1cALL
7	ウルフファング	830,980 784,930	K.N㋣	E→E1cALL E→H1cALL
8	ウルフファング	882,050	まえしまかな	H→E 5Bラス ボスTYPE53
9	F1エキゾーストノート	49″10	C&C NET常駐 CuB	MT200pts赤車
10	キャプテンコマンドー	274,710	PEC	1cALLジェネティー使用

タイトーイン002スタジアム ☆=24

大阪府豊中市玉井町1-1-36-102 ☎(06)844-0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス (㊋つき)	4,015,700	HYAKU-京城屋	ALL1up×5
2	ストリートファイターII (ガイル㊋つき)	2,039,000	CYCLONE- HURRICANE	ALL㋩つめ×0 D×44
3	F1グランプリ (Cコース)	7′01″472	CST㋴	D.P.40 ラルース使用
4	サンセットライダーズ (㊋なし)	1,080,380	上田君から愛のパンチ Xenom鳩	ALL P×4 コルマーノ
5	ドリフトアウト	8′33″71	ELO...	D.P.54 TOYATA
6	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード㊋㊙つき)	4,401,800	CYCLONE-KIW	ALL
7	ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック㊋㊙つき)	3,559,300	CYCLONE KIW	ALL
8	ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ㊋㊙つき)	3,721,600	CYCLONE- KIW	ALL
9	1941 (2P同時㊋つき)	17,316,800	超ウンココンビKIW & HURRICANE	ALL パーフェクト
10	サンダードラゴン (㊋つき)	10,000,000＋α	㊋よゆう SHG-AGT-PHANTOM	R17にて達成

アミューズ&レストメイヨー ☆=54

兵庫県姫路市駅前町222番地駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダーブラスター	9,999,990＋α	NAA	ALL 残0 ㊋付
2	ドリフトアウト	8′25″86	CUTY♡GEKi'92	54Pトヤタ
3	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (ランスロット)	496,380	Ⓛ	ALL
4	タンクフォース	927,200	ANV(パチモノ)㊢	ALL 1up×5
5	キャプテンコマンドー (キャプテン)	195,780	WOOKY 練習生	ALL
6	ウルフファング (5-D)	759,400	不知火典子	ALL 不知火
7	ウルフファング (5-C)	532,820	デコの人ごめんなさい れみんぐす-FUN	最終面 紫電
8	ウルフファング (5-B)	693,250	不知火典子	最終面 不知火
9	スターブレード	1,738,400	AMV	ALL㊋付
10	クロスソード	24,660 GOLD	MAC	ALL 全機種 ノーマル設定です

明石ラポス2Fゲームコーナー&ピノキオ ☆=24

兵庫県明石市本町1-1-32 ☎(078)912-5616

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソルバルウ	529,150	WIZぱいぱいUSI	ALL SP×2 82%
2	餓狼伝説 (アンディ)	479,000	WIZぱいぱい ADL	ALL
3	クイズ合衆国Q&Q	1,613,300	WIZぱいぱい MAP	ALL B×2 かせぎなし夫
4	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	198,490	WIZぱいぱい IZA	R・9
5	キャプテンコマンドー (コマンドー)	208,360	WIZぱいぱい WOOKY練習生	ALL 残×1 ハガー×1
6	キャプテンコマンドー (ショウ)	106,840	WIZ帰ってくんな SVR-しむ(仮名)	R-7
7	F-1グランプリ (Cコース)	7′17″245	WIZぱいぱい MGZ	アグリ 40P
8	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (ランスロット)	472,260	WIZぱいぱい ISH-LCN㊮	ALL 1ミス
9	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,388,400	WIZぱいぱいADL	ALL D×? 13-6-1
10	オペラ座の怪人 (ピンボール)	98,364,400	いもいもいもいもいも いもいもいも——も	ダブルスコアあり 挑戦者求む!!

ビッグキャロット京都 ☆=158

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サッカーブロール	ALL	WZH、ちんぱTENの2名	2人共 ブラジル使用
2	F1エキゾーストノート (MT)	48″64	CuB(カブチャン)	200pts Red
3	F1エキゾーストノート (AT)	50″24	MOV-ぱくす㊡	200pts マクラーレン
4	ソルバルウ	356,650	忍恋Green-Woodsまだわからん	3面第1エリア 70.4%[illegible]
5	サンダーブラスター	9,840,510	武闘境の皆さん お世話になりましたⒼ	ALL 残1 ㊋なし
6	F-1グランプリ (Aコース)	6′02″973	WZH	40pts. 鈴木亜久里
7	F-1グランプリ (Bコース)	6′53″792	ステテコ㊎POL	40pts. 鈴木亜久里
8	ボンバーマン (ノーマルゲーム)	10,854,000	爆弾博士UYK	ALL 残0
9	バーニングフォース	6,313,950	HIC-Green -Woods㊖	ノーミスALL 平成元年×2
10	ドラゴンブリード	9,881,000	HIC-SHIT ほくさい㊖	ノーミスALL ㊋あり

遊ingポイントセオラ ☆=14

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎(0775)62-0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (キャプテン)	172,280	AHO-JOH	ラストボス
2	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	227,250	やっとクリア まちゃ	ALL 残×0 ハガー×0
3	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (アーサー)	295,440	まるくん	6面ボス
4	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (ランスロット)	433,100	Y.お	7面ボス
5	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (パーシバル)	377,490	まるくん	7面
6	ストリートファイターII (ケン)	1,450,900	タイに行くな、まんぷく丸うら	ALLパーフェクト
7	ストリートファイターII (E・本田)	1,493,300	150万が……まちゃ	ALL ケンはずし ドロー×16 つめ×1
8	ストリートファイターII (春麗)	1,539,800	天才バカボン RYO キヨモリ,REI君 サンクス	ALLパーフェクト ドロー×? つめ×2
9	ストリートファイターII (リュウ)	1,417,400	ベガに会いに行くぜ!! まんぷく丸	ALL たるのがし ザンギのがし
10	F-1グランプリ (Bコース)	6′54″536	近江からの使者	DP=40 中嶋 悟

ダイエーレジャーランド八木店

奈良県橿原市新賀町大字西垣内251 ☎(07442)3-1212

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗♥)	1,568,400(他店)	ワルキューレと春麗の恋人, 舞雷皇伸至	誰よりも永遠に俺は春麗を愛する!!
2	ストリートファイターII (ガイル)	1,514,500	こんどはザンギじゃー RAY	4ミス
3	ストリートファイターII (E・本田)	1,345,000	T・K	
4	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	205,780	かまやつピロシキ	1cALL ハガー×0
5	キャプテンコマンドー (キャプテン)	183,090	MIW	最終ボス
6	キャプテンコマンドー (翔)	179,590	金時にんちん	ラスト面 ドルク 情けない……
7	キャプテンコマンドー (フーバー)	120,490	USAストII対戦組織 WCG-STING	WorldCat ohGameの略
8	キャプテンコマンドー (2P)	145,240 97,720	Mr.タリコ 金時にんちん	目標5冠(4キャラ+2P)←観田
9	クイズTV合衆国Q&Q (2P)	804,900 某DLL最強のコンビ	SYVとどっかのおやじ オタク初段SYV &	もう一切やらへん どっかのおやじゅ
10	ゆうゆのクイズでGO!GO!	389,720(連なし)	フリーザ(ALL連なし) DDT	フリーザ来たりて パワーがボムる!

プレイシティNASA杉本町店 ☆=36

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (ランスIII)	520,850	DEVICE-騎士団特攻 隊長SEI㊗	ALL 1UP×0 筐体キック×34
2	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (朝)	488,690	来月はがんばるっす! DEVICE-DEN	ラストボス 筐体キック×0
3	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (はげ)	403,860	騎士団近衛兵 PPN㊀㊁㋮㋻	最終面 ブアブアナガヤ
4	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	315,190	Seize-Y.N㊗ (筐体キッカー2号)	ALL けり×8 ハガー×0㊙
5	キャプテンコマンドー (コマンドー)	258,730	DEVICE-H.Y㊭ (ペンギンおとこ)	ALL ㊙ ハガー×0
6	FIGRAND PRIX (A)	6′03″241	個人申請ふざけんな! 証拠写真希望SAO㊗	5分台ウソスコア ちゃうん?
7	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	3,540,000	師匠は偉大なSEI様 DEVICE-DEN	ALL ㊙付 ㊋なし
8	ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	3,553,400	雀卓の騎士(コージ) DEVICE-DEN	-42 チョンボ×0
9	ペンギンくんウォ～ず (㊋なし㊙なし)	1,190,550	なにい?敵が2匹!! DEVICE-H.Y㊭	3周目 1面 バーカバーカ
10	ストリートファイターII (ダルシム)	1,569,400	㊐全国TOP上田君! ストII' バイソン㊥	ALLNEC㊗㊗ くっさ～!へコイ

ジャンボ&ABC ☆=39

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102 (ジャンボ)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	タンクフォース	1,009,200	INGS-戦車野郎	ALL ノーマル 残0 1up×2
2	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	301,960	HKRandダボ命 S.O㋕	ノーマル アーサー
3	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	379,760	NSG-A.BOY㋣	ノーマル 最終面 ランスロット
4	キャプテンコマンドー	247,740	イキまくる男峯村則人 by HKR	ALL ノーマル ジェネティ
5	ウルフファング	862,750	㊍ribbon㊡ ㊎ 永作博美 ㊭♡	ノーマル 5-B BOSS 雷火
6	ウルフファング	573,960	ESW-超アホタリ族 ㊎	ノーマル 4-A BOSS 隼
7	ゼロウイング (㊋なし)	812,010	ずるずる鼻MIZ	ノーマル 7面
8	ソルバルウ	462,820	かーうそ君DX	ノーマル ㊋なし 81.7% 宇宙
9	レゾン	251,300	イクときはいっしょ 峯村側人	ノーマル 6面 ㊋あり
10	サンダークロスII	8,757,450	MMZ-BOM㋮	ノーマル 9-7 ㊋なし 発売Ver.

ゲームセンター大野プレイランド ☆=6

福井県大野市陽明町1-1401 ☎(0779)65-1146

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ブランカ)	1,378,000	JIJI-松	ALL 1コイン
2	キャプテンコマンドー (2P)	(ジェネティー) 87,230 (翔) 63,830	JIJI-松 and GOLLY-ゴルP-!!	1コイン 7面ボス
3	餓狼伝説 (ジョー)	492,700	TWO・D-ISHI!!	1コイン ALL
4	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (アーサー)	99,900	KUMA-Ⓚ³ なんじゃこのスコアはだっせ～	3面ボス 1コイン
5	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (パーシバル)	207,130	JIJI-松	5面ボス 1コイン
6	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (ランスロット)	148,940	GOLLY-ゴルP-!! 金色がまぶしいぜ………	4面ボス 1コイン
7	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (2P)	(パーシバル) 136,250 (ランスロット) 124,690	JIJI-松 and GOLLY-ゴルP-!!	4面ボス 1コイン
8				
9				
10				

イエローハット ☆=118

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルフファング (オーディン)	1,330,900	ビタワン 犬まっしぐら	ALL 「流星」
2	ウルフファング (フレイ)	1,105,700	恥丘防衛軍団隊長 カラオケに来てね。	ALL 「龍王」
3	ウルフファング (ソール)	830,540	いわしちゃん	ALL 「流星」
4	ウルフファング (テュール)	827,700	NYS-SZK㋮	ALL 「閻魔」
5	スティールガンナー2 (クリフ)	209,150	H.I	ALL 51.8%
6	ストライクファイター	174,666,390	ひま人ぬいてみろ!!	ALL 残1 HIT736
7	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (アーサー)	459,040	ENR-PAN	R7ボス
8	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (ランスロット)	440,220	K.M㊤	R7ボス
9	メタルブラック (連装なし)	635,520	運がないので、もうやらない。リハビリ用	ALL ざけんな 合計35秒
10	AOUショー	今年もたくさん!	4割以上大阪のC社が独占していた。	エイトアワーズのレースクィーン◎

キャノン最前線 ☆=65

愛知県岡崎市康生通東1-6 ☎(0564)25-2612

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	シュトラール (1P)	999,999	いいる-MOL	ALL
2	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	248,340	いいる-MOL	ALL 1 ミス ハガー×1
3	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (ランスロット)	478,460	L.L.	ALL
4	餓狼伝説 (ジョー)	1,064,400	ZAT	ALL P×15
5	ストリートファイターII (リュウ)	1,413,900	K.M㊤	ALL P×22 つめ×1W×11
6	ストII大会は第1.3土曜日のP.M 8:30からです。			
7	次回は4月4日と18日です。			
8	ストII'が出ていれば大会は ストII'で行います。			
9				
10				

天野スポーツのゲームコーナー ☆=6

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (リュウ)	1,364,500	MRI㊞	1コインALL
2	餓狼伝説 (ジョウ・東)	565,500	XYZ	1コイン
3	キャプテンアメリカ (アイアンマン)	873,102	HTC-TSR	1コインALL
4	キャプテンアメリカ (ビジョン)	866,402	HTC-TSR	1コインALL
5	SDガンダム2P	2,050,200	1P-TA 2P-MRI	1コインALL
6	ワンダー3 ルースターズ	1,391,200	Hawkins	1コインALL ノーミス
7	ナイトストライカー	25,613,250	AMNK	1コインALL
8	ファイナルファイト (コーディー)	2,634,200	NHK-SR	1コインALL
9	ワンダー3チャリオット	3,714,210	SSK	1コイン
10	ゼクセクス	1,724,550	スターズM	1コイン

アミューズメントスペースハスラー

三重県熊野市木本町520-1 ☎(05978)9-0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,288,800 1,169,000	いかりや徹 CUT!	春麗 ダルシム
2	餓狼伝説	454,500	H・N	ジョーヒガシ
3	キャプテンコマンド	196,800	H・N	ジェネティー
4	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	279,880	KAI	ランスロット
5	ゼクセクス	1,567,800	LUL	
6	パイプドリーム	234,450	Wing	
7	闘神人ブレイザース	33,169	TOM	マーク
8	MJ-12	281,270	ヒーバー 本町店	
9	キング・オブ・ザ・モンスターズ	131,650	A'	
10	フットボールフレンジー			申請者求む!

ヒットゲームBEST10

カプコンBEST3独占

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータル(満点を1000点に換算)に基づき、ランキングしています。今回は76店2月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

プレイヤー人気中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターII	943	カプコン
2	2	キャプテンコマンドー	599	カプコン
3	—	ナイツオブザラウンド	577	カプコン
4	3	餓狼伝説	397	エス・エヌ・ケイ
5	—	ウルフファング	241	データイースト
6	5	タンクフォース	203	ナムコ
7	6	WWFレッスルフェスト	185	テクノスジャパン/テクモ
8	4	F-1グランプリ	177	V-システム
9	7	ファイナルラップ2	158	ナムコ
10	14	F1エキゾーストノート	112	セガ

11位	ゼクセクス 101	12位	スターブレード 99	13位	クイズTV合衆国、Q&Q 97	14位	サンダーブラスター 95	15位	ハットトリックヒーロー 71

インカム中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターII	893	カプコン
2	—	ナイツオブザラウンド	567	カプコン
3	2	キャプテンコマンドー	500	カプコン
4	3	餓狼伝説	349	エス・エヌ・ケイ
5	5	ファイナルラップ2	237	ナムコ
6	4	F-1グランプリ	205	V-システム
7	6	タンクフォース	188	ナムコ
8	7	WWFレッスルフェスト	159	テクノスジャパン/テクモ
9	—	クイズTV合衆国、Q&Q	155	ダイナックス
10	13	F1エキゾーストノート	145	セガ

11位	ウルフファング 133	12位	スターブレード 93	13位	ターミネーター2 91	14位	フットボールフレンジー 80	15位	ハットトリックヒーロー 79

ストIIさらにインカムUP

今月のストリートファイターIIは、さらに先月より人気、インカム共にUP。ここに来て、2カ月連続で得点を上げています。

ここまで来て人気が再び出てきた理由は、対戦人気と他機種が落ちてきたのに救われたということでしょうか。それにしても、800〜900点台でさらに得点を伸ばしてくるなんてちょっと他のゲームだったら考えられないことです。

ストリートファイターIIはこのまま、ストリートファイターIIダッシュが出るまでヒットを続けそうです。

2位は人気でキャプテンコマンドー、カプコンの新作、ナイツオブザラウンドが3位に入ってきました。カプコンの上位3機種独占です。

ナイツオブザラウンドは、アーサー王物語をかなり忠実にゲーム化したゲームです。雰囲気がリアルで、海外で人気が出そうなタイプ。スタートダッシュは上々です。

ただし、ゲームの基本テクニックがかなり技術を必要とするものであるため、プレイヤーがついていけるか。初めのうちは継続や多人数プレイでインカムはいいでしょうが、どれだけ持続するかが勝負。

ウルフファングが健闘

アクションゲームでそれぞれ安定した実力機種であるキャプテンコマンドー、餓狼伝説はほぼ先月と同じ順位に。少しずつ得点は落ちてきていますが、まだ人気は健在というところでしょうか。

健闘したのが、人気5位のウルフファング。比較的出回るようになって、メカマニアの間で秘かなブームを呼んでいます。自機が自分で作れるというくらい多くの数の中から選択できます。このユニークなシステムが人気の秘密か。

以下は、タンクフォース、WWFレッスルフェスト、F-1グランプリ、ファイナルラップ2というところがどんぐりの背比べをしています。特に強力なゲームがあまりなく、こう着状態におちいっているといった感じです。

来月からは、アラビアンファイトが入ってきそうです。初登場何位に入るかとりあえず注目ですね。(ぜんじ)



東京都 アルナ・メヒコイノピタ君

川島玩具店 ☆=19

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42-0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	82,590	吉田2	R3 パーシバル
2	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	64,200	G・WAX-WIN	R3 アーサー
3	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	148,980	吉田1	R4ボス ランスロット
4	キャプテンコマンドー(1P)	100,440	吉田1	R6 ジェネティー
5	キャプテンコマンドー(2P)	122,710	TAR & KRO	キャプテンコマンドー フーバー
6	餓狼伝説	290,500	G・WAX-TAN	ラストでまけ ジョー東
7	ストリートファイターII(ケン)	1,494,700	GIW私の本名は久保田満21才のプータロー	ALL P×22 ダブルKO×20
8	パンクショット	104	大野幹代	ALL
9	闘神人ブレイザーズ	85,420	G・WAX-GTRII	ALL GLEN
10	SRD	749,340	G・WAX-WIN	2-5

ジャスコ川西店プレイランド ☆=7

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド(ランスロット)	387,840	森下 学	R-7
2	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド(アーサー)	304,860	森下 学	R-6ボス
3	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド(パーシバル)	158,870	森下 学	R-4ボス
4	餓狼伝説(ジョー東)	667,100	ト部兼好	ALL 2本ミス
5	餓狼伝説(テリーボガード)	480,400	ICZER-2	ALL
6	キャプテンコマンドー(ジェネティー)	214,780	カッシィ&ペー by しんや	ラストボス ハガー×0
7	キャプテンコマンドー(キャプテン)	208,160	ト部兼好	ラストステージボス ハガー×4
8	キャプテンコマンドー(フーバー)	98,930	ULTIMATE WARRIOR	R-6ボス
9	ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ)	5,025,100	でばく㊙あーる 広瀬	ALL LV1
10	ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ)	4,374,300	ぶりざぁどりぃ	ALL Lv1

イーストランドファミリーガーデン ☆=9

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26-2527

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド(ランスロット、2機)	499,020	ISH-Disp-..Aの知り合い	1コインALL 1.2UPなし以上
2	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド(パーシバル、2機)	463,290	㊂研三部さん クリアできね〜	1コインラスボス 1.2UPなし以上
3	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド(アーサー、2機)	415,870	おらおら状態長島スパーランドーッSANⓢ	1コインラスボス 1、2UPなし
4	キャプテンコマンドー(㊥なし、㊙なし)	ジェネティー193,470 コマンドー174,740	ロストワールドも復活 いつまで続くこの企画	1コインラスボス 1コインラスボス
5	キャプテンコマンドー(㊥なし、㊙なし)	翔 178,170 イクラ 178,620	GRC-YAM 20日以上やってね〜	1コインラスボス 1コインラスボス
6	餓狼伝説(㊥なし、ジョー)	586,300	専門学校なら吉本養成所行かへんか?UNI	1コインALL ライト兄弟はいや
7	餓狼伝説(㊥なし、テリー)	380,800	勝った時「ハゲッ!」って聞こえる N.Y	1コインALL ナイスギャグ!
8	ゼクセクス(ミディアム・3機、㊥なし)	2,650,200	読んでる前のよい子達元気かなー!SANⓢ	1コイン2周ALL 1UP×2 以上
9	ナイトストライカー(㊦㊥付・Sゾーン)	81,191,620	ヅラがとれちゃったよ〜パーシバルSANⓢ	1コインALL PB×5残S×8
10	プ・リ・ル・ラ(ザック使用)	316,340	J/Lタローさん所は書泉近くてうらやまし	1コインALL 魔法×4スタート

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=6

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー(フーバー)	200,970	AIA	ALL ノーマル
2	メタルブラック	538,410	EMFⒻ 直井氏に捧ぐ	ALL ノーマル
3	ストリートファイターII(春麗)	1,416,100	TMK のったぜ原さん	ALL ノーマル PB×22
4	ストリートファイターII(リュウ)	1,367,800	TMK ミッキーおれのかばん返せ	ALL ノーマル PB×21
5	タンブルポップ	791,000	㊨ ぐどうしずか LOVE	9-10 ノーマル
6	その他			
7	ハイスコア			
8	募集中			
9	待ってます。			
10				

アメニティスペースOZ ☆=25

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブロックブロック(ビギナー)	97,890	Mr.床屋FOX	ノーマル クリア 宇部
2	スターブレード	1,503,900	TZRだじょ〜	ノーマル クリア 1c㊥小野田
3	ソルバルウ	169,790	CCC	イージー ㊥ 75.7% 山口
4	サッカーブロール	5試合目	ササ&ソンジョウ	ノーマル 小野田
5	ウルフファング	812,160	JUCGLER	ハードイージー ノーマル猿猴小倉
6	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド(アーサー)	204,040	SEE	ノーマル 4面 山口
7	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド(ランスロット)	378,190	CBA-TKP	ノーマル 最終面 山口
8	F-1グランプリ(Aコース)	6′34″249	TAN!!	ノーマル クリア 小野田
9	キャプテンコマンドー(ジェネティー)	247,810	XYZ	ノーマル クリア 山口
10	ストリートファイターII(リュウ)	1,516,400	リー少年だぁ ふっかつしろ CCC	ノーマル クリア 小倉

ホワイトハウス箱崎店 ☆=4

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2松本ビル ☎(092)641-9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド（アーサー）	451,380	G.M.C.SPR	最終面ボス
2	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド（パーシバル）	409,340	HALFLING	最終面ボス
3	マジカルクリスタル	882,328	WGFC-はいご	ALL
4	F-1グランプリ（Bコース）	6'53"957	今月はお休み？ Prof.Y.N	D.P.40 亜久里
5	F-1グランプリ（Cコース）	7'01"761	これで左手故障!! Prof.Y.N	D.P.40 亜久里
6	F-1グランプリ（Dコース）	7'38"939	もはやこれまでか Prof.Y.N	D.P.40 亜久里
7	ストリートファイターII（ザンギエフ連）	1,570,000	G.M.C.やちょ	ALL D×33 バイソンのがし
8	ストリートファイターII（ブランカ連）	1,584,400	WGFC-SIN	ALL P×21 DKO×24
9	ストリートファイターII（ダルシム連）	1,552,300	WGFC-RYU	ALL D×31 ケンのがし 爪6
10	餓狼伝説（ジョー東 連）	629,500	MLK	ALL

チャレンジバンバン ☆=30

愛媛県松山市道後樋又4-29 ☎(0899)24-5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルフファング（Aコース）	1,312,470	R-H♪	ALL 蛟
2	ウルフファング（Bコース）	1,017,000	JOJO	ALL 不知火
3	ウルフファング（Cコース）	854,740	JOJO	ALL 不知火
4	ウルフファング（Dコース）	826,100	わいわい	ALL 蛟
5	ゼクセクス	3,892,800	明石家たるる☆	ALL 残0 連付
6	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	410,370	ACE	ランスロット 最終面
7	パロディウスだ!!	960,500	東子	ALL IC タコ
8	ストリートファイターII（ケン）	1,568,500	SUR-文 来店記念	ALL 連付 ホールドつめ2
9	クイズT.V合衆国Q&Q	1,999,900	PIA-JAN	ALL
10	みやすのんきのクイズ18禁	H度=90	PIA-JAN	ALL ノーミス

丸久ファミリーランド小郡店

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(08397)2-7833

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説	724,500	シュビ3買ったぜ by じぐ	ジョー・東 連なし
2	餓狼伝説	501,000	ん〜DEBU!! DEBUDEBUDE	テリー 連なし
3	餓狼伝説P	476,400	ストIIビデオ返して 仙ずりBOY	アンディー 連なし
4	タンブルポップ	1,085,100	YUN	ALL
5	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	ハイスコア募集中♡	こーじょこーこぞっぎょー ブイブイ	
6	キャプテンコマンドー	127,890	AFP-ポキール牧 まつお家はきまった？	8面フーバー 連
7	キャプテンコマンドー	168,930	AFP-まいちー クリアーもうちょい	9面ジェネティー 連なし
8	キャプテンコマンドー	153,050	ZAN 三沢エルボ	9面キャプテン 連なし
9	ストリートファイターII	1,338,000	KAZ文fromアウルス	ALL 爪×0 連なし W×0
10	キャプテンコマンドー		連射つけたよ。やりにきてね♡	

PLAY-HOUSEアスカ ☆=3

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説	461,900	Mr-EIJ	ALL（テリー）
2	キャプテンコマンドー	212,710	OGA-OWA	ALL（ジェネティー）
3	ストリートファイターII	1,496,700	OGA-OWA	ALL（ケン）
4	はちゃめちゃファイター	6,123,360	IPA-MN	S-4
5	クロスブレイズ	2,631,600 1,282,700	Mr-FBI Mr-FBI	S-7（ロイ） S-5（アーノルド）
6	プリルラ	183,100	IPA-KN	S-6
7	タンクフォース	439,500	OGA-TKO	S-20
8	スラッシュラリー	25ポイント 3'13"22	IPA-KN AKI-I	WRC-S-3 パリ・ダカ-ALL
9	サンダーブラスター	3,235,450	Mr-CIA	S-5
10	WWFレッスルフェスト	7人 S-6	IPA-KN Mr-KH	

モンキーハウス本館 ☆=123

福岡県福岡市六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルフファング（Aコース）	1,351,430	G.M.C. C-BOLTG塔	ALL 5-A 紫電
2	ウルフファング（Bコース）	永パ	G.M.C. C-BOLTG塔	ALL 5-B 紫電
3	ウルフファング（Cコース）	898,290	G.M.C. C-BOLTG塔	ALL 5-C 紫電
4	ウルフファング（Dコース）	904,290	G.M.C. C-BOLTG塔	ALL 5-D 紫電
5	マジカルクリスタル	931,853	G.M.C.みやさん	ALL 1ミス
6	ストリートファイターII	1,604,700	??99993 3398	オールパ 女 ツメ 2
7	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	474,270	SRQ	ランスロット ALL
8	レジオネア	1,014,900	G.M.C.ぱんだ	5面 橋の上
9				
10				

ビデオゾーン50+ラピタランド ☆=11

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メタルブラック	472,930	BOSS	ノーマル 6面ボス
2	マジカルクリスタル	454,581	BVM	ALLノーマル
3	ウルフファング	810,620	BVM	テコールALL T63月光
4	スーパーモナコGP	3'05"38	FER	7速 ALL
5	ウルトラマン	565,120	AHO	ALL
6	タンクフォース1P	1,014,700	EXE	ALL 1P×3
7	キャプテンコマンドー（ジェネティー）	187,390	SCI ラピタランド	9面
8	キャプテンコマンドー（キャプテン）	174,440	BAN ラピタランド	9面
9	ボラックス	3,998,800	T.M ラピタランド	8面 ボス
10	ブロックブロック	238,500	M.S ラピタランド	27面

GAME春駒トス店

佐賀県鳥栖市京町711-1 ☎(0942)85-2061

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	216,650	MC浜〜!モスバーガサンキュー駿	キャプテン ノーミスALL
2	キャプテンコマンドー	219,940	ⒽなKUBO!ⒷⓊⓁ 九州のイカレタ男児ぶ	ジェネティー 1コインALL
3	キャプテンコマンドー	235,570	HAL ハガー×1 キャプ コマも飽きた	フーバー ノーミスALL
4	キャプテンコマンドー	218,630	HAL YOU頑張れハガーが出ねえー!	翔 LASTBOSS
5	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	413,570	HAL ゴーレム死亡音が消えた!悲しい。	ランスロット 7面 LV16
6	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	287,700	YOU²Ⓒ	アーサーLV12 6面
7	タンブルポップ	1,026,000	MC浜〜!このごろ入ってこのザマ!馬め!	LAST BOSS
8	デスブレイド	624,650	TATSUMIおちゃるるむきゃく連射男	ALL 連なし ミノタウロス
9	ストリートファイターII	1,571,100	ボール魔鬼ⓗ いらいざー	ケン 連なし D×31 爪×1
10	ストリートファイターII	1,479,400	HAL 単なる穴うめ対戦ザンギはムズい!	ザンギ 連なし D×12 爪×0

サブカルチュア ☆=18

福岡県筑紫野市宮田町581-6黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルフファング（5-Aコース）	773,500	SUR-ASA	ALL 虎徹 TYPE-05
2	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド（ランスロット使用）	304,540	KID	6面 BOSS
3	サンダークロスII（2P側、連付）	7,178,320	INDICK-ROBOCOPⓢ	8-1
4	餓狼伝説（ジョー東、連付）	816,200	マスク13号 剣匠-イザナム	P×? ALL D×?
5	ストリートファイターII（ケン・連付）	1,583,300	もーすぐ160だよ SUR-文	本田落し 爪×2 D×34
6	ストリートファイターII（ダルシム連付）	1,478,700	GMC やちょ	バイソン落し 爪×4 D×?
7	キャプテンコマンドー（連、必殺、付）	誰もしてない	入れてと言った翌日入荷!だけど故障した!	もどってきた日が29日!のびん!
8	F1エキゾーストノート（AT,MT）	申請者な〜し	集計しているけど、誰も申請しないのはなぜ	なんでもいいから申請してくれ-!
9	ストリートファイターII（ガイル連無）	1,850,300	綱先生御来店ありがとうございました 8号	西新スコア 2月18日
10	ドラゴンクエストV（早解き部門）	（予定）日数3日	解いた人。私に売って下さい。おやぢ	次はる〜えん先生を呼ぼうの会

ゲームシティーDADA ☆=4

島根県出雲市天神町70-12 ☎(0853)21-8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	171,490	YARDEN	1コイン ラストステージ
2	キャプテンアメリカ	822,202	VUL-YUYⓚ	1コインALL アイアンマン使用
3	サンダーブラスター	2,524,240	OYZ	連付 5面かせいだぞ
4	タンブルポップ	327,400	太陽のパイナップルランド	5-7 またもや自己最高
5	餓狼伝説	298,400	VUL-YUYⓚ	1コイン ギーズで負け
6	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	533,400	OYZ	1コインALL ランスロット使用
7	ザ・キングオブドラゴンズ	2,436,000	田中慎一2世	へのかっぱ ランスロット使用
8	プリルラ	54,190	XYZの弟子	4面
9	シュトラール	434,130	VUL-YUYⓚ	1コイン4面
10	ストリートファイターII（ブランカ）	1,275,300	XYZの弟子	1コインALL

サミーハウス ☆=2

長崎県島原市白土町1033-6 ☎(0957)62-4547

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハチャメチャファイター	12,057,550	直美ちゃんのファン C-BOLT-VIC	今月1日 6面
2	タンクフォース	401,300	ふっ… ACA-EGA	ノーマル 18面
3	ゼクセクス	1,751,900	卒業だ!! ACA-T・M・S	2-3
4	ストリートファイターII（ダルシム）	1,130,000	ys	
5	サンダードラゴン	4,269,000	移住先教えてくれ!! C-BOLT-VIC	8面 死
6	スラッシュラリー	3'12"05	ys	ALL
7	餓狼伝説	558,600	キラやらん!! C-BOLT-MIR	ALL
8	ザ・キングオブドラゴンズ	2,661,300	赤い帽子の少年	ウィザード ALL
9	キャプテンアメリカ	892,702	ACA-EGA	アイアンマン ALL
10	キャプテンコマンドー	110,450	ys	翔 7面

ゲームインプラザオリンピアン ☆=18

福岡県北九州市小倉区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルフファング（ノーマル）	1,263,500	BUI	1cALL -A-
2	ウルフファング（ノーマル）	1,289,700	HALFLING	1cTYPE-47 不動火(5-AALL)
3	ストリートファイターII（ノーマル春麗）	1,381,700	S-B-K	1cALL Ⓟ×20
4	キャプテンコマンドー（翔）	213,290	HALFLING	1c ALL（ノーミス）
5	シュトラール（ノーマル）	999,999	SHIZUKA	1c ALL
6	ウルフファング（ノーマル）	827,800	HALFING	1c 5-C ALL(剣)
7	キャプテンアメリカ（ノーマル）	875,902	SHIZUKA	1cALLアイアンマン使用
8	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド（ノーマル）	414,940	HALFLING	1c(アーサー) 最終面L-16
9	タンクフォース（ノーマル）	821,000	NML	1cALL
10	サンダーブラスター（ノーマル）	6,754,140	SHIZUKA	1c ALL 残 2機

ウィルトークタイトー大街道&空港店 ☆=19

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	戦国伝承	777,400	SUR-忍者コンバット GIN	ALL あと200点
2	ワンダープラネット	10,247,450	SUR-次会連研シリーズパート2 LEE	ALL 予告!!
3	餓狼伝説（ジョーヒガシ）	658,500	SUR-宅八研究会 Y.T	ALL 激甘
4	餓狼伝説（テリーボガード）	576,200	SUR-林連研会長 R.T	ALL P×16 D×10
5	餓狼伝説（アンディーボガード）	569,100	SUR-宅八研究会 Y.T	ALL P×16
6	バンダイク	1,411,320	SUR-林連研 PENJI	ラストボス
7	ガンフロンティア	937,640	SUR-パンチ火災研 R.T	ALL 次回かせぎ
8	R-TYPE II	616,200	SUR-ひさしぶりのプレイっす 文	2-2 来店記念
9	シークレットエージェント	1,093,800	SUR-パンチ火災研 R.T	ALL 生存確認
10	サンダークロス（旧Ver）	1,000万+α	SUR-○愛研 LEE	9周目1面

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルフファング	176,600	平古場 真也	高1生 3面
2	ストリートファイターII	965,600	大坪 久志	ALL 中3年生
3	サッカーブロール	0対3	荒木 義弘	中1年生 2面
4	サッカーブロール	5点	古賀 裕蔵	中1年生 3面
5	タンクフォース	133,700	森 健二	中2年生 7面
6	円卓の騎士	36,950	前田 道	中1年生 3面
7	クイズ合衆国Q&Q	1,189,400	小西 利典	3面 よびこおせい
8	円卓の騎士	244,430	清水 邦夫	中1年生 ALL
9	F-1グランプリ	24,825	神谷 賢宏	2位 中2年生
10	ストリートファイターII	549,100	徳永 誠	中1年生 10点

スーパーアカトンボ ☆=15

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	421,200	ブラッディドラゴン	1コインALL あーさー使用
2	タンクフォース	679,100	ナムコの下僕 ZELDA	28面 ノーマル
3	タンクフォース	341,700	AIMI	16面 ノーマル
4	餓狼伝説	281,300	CAP	1コインALL アンディ使用
5	餓狼伝説	237,600	CAP	1コインALL テリー使用
6	餓狼伝説	200,200	CAP	1コインALL ジョー使用
7	ストリートファイターII	1,299,500	LAC	1コインALL 春麗
8	サンダーブラスター	2,334,210	AIMI	連ナシ ST.5
9	ボラックス	2,753,200	KAZ	7面
10	ウルフファング	募集中		

はみ出しハイスコア通信②

○キャッスル&YOU²（東京）

町田常連紹介第2回ーRVSーFINー

YOU²創設時より勤務、現在ハイスコア及びボードイラスト担当として、業界"IJO"道を快進中。また、ナムコW・EGGSに来れば、もれなく彼と記念撮影できます（夜勤）。

※"IJO"＝町田言語辞典92項より抜粋（著・J・WOP）

©往原

てあたりしだい ゲームリスト

2月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
マジカルクリスタル	カネコ/アトラス	8－2	アクション	2月3日	4つのワールドへ行きクリスタルに閉じ込められた妖精を救え！
サッカーブロール	エス・エヌ・ケイ	8－2	スポーツ	2月14日	サッカーだって進化する！君はこのスピードについてゆけるか!?
グランプリスター	ジャレコ		ドライブ	2月	ハンドルとシートの連動でバトルを体感！4人通信可能F1レース。
アラビアンファイト	セガ	8－2	アクション	2月	アラビアの海を砂漠を4人の勇者がかけめぐる！
クイズ地球防衛軍	タイトー	0－4	クイズ	2月	
ウルフファング	データイースト	8－3	シューティング	2月	一昨年に発売された"空牙"の続編。64種類の期待を選択！
雀師	テクモ	KB	麻雀	2月17日	トータル8ラウンド、各ラウンドごとに美女がお相手します。

3月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
ガンホーキ	アイレム	8－2	シューティング	未定	ほうきの使い方が決め手のアイレムらしいシューティング。
ニューボンバーマン	アイレム	4－2	アクション	未定	前作の人気に応え、より戦略的によりマニアックになった[illegible]登場。
ブランディア	アルュメ	8－3	アクション	未定	魔法あり、肉体技ありの剣技対戦型アクション。別名[illegible]の[illegible]！
MEIOU	アルュメ	8－2	シューティング	未定	多彩なスクロールあり、変形・合体ありのSFシューティング。
リッフル	アルュメ	4－1	アクション	未定	ブロック崩し要素あり、パズル要素ありの面クリアクション。
ミューテイションネイション	エス・エヌ・ケイ	8－2	アクション	3月16日	必殺技で息の根を止めろ！狂博士の悪夢は俺たちが抹殺する！
ラストリゾート	エス・エヌ・ケイ	8－2	シューティング	3月23日	ハードな試練の連続！君は乗り越えられるか？
クイズ迷探偵 ネオ&ジオ	エス・エヌ・ケイ	4－4	クイズ	3月下旬	ハッピーエンドは君次第！今回はマルチエンディングだぞと。
アンドロデュノス	ビスコ/エス・エヌ・ケイ	8－2	シューティング	未定	
ニンジャコマンドー	アルファ電子/エス・エヌ・ケイ	8－2	アクション	未定	
ベースボールスターズ2	エス・エヌ・ケイ	8－4	スポーツ	未定	
Bラップボーイズ	カネコ	8－2	アクション	3月16日	ラップサウンドに乗りまくる格闘アクション。3人同時プレイ可能。
ストリートファイターII'	カプコン	8－6	アクション	4月	ファンの熱い期待に応えてストIIニューバージョンついに登場！
アドベンチャークイズ カプコンワールド2	カプコン	0－4	クイズ	未定	クイズゲームの火付け役、あのカプコンワールドが帰ってきた！
ヘクシオン	コナミ	4－2	パズル	3月17日	
G.I.ジョー	コナミ	8－2	3Dアクション	4月下旬	
64番街	ジャレコ	8－2	アクション	3月中旬	合体攻撃で攻めろ！同時プレイ格闘アクションだ！
BOTSS	ジャレコ		3Dシューティング	未定	
アームチャンプ2	ジャレコ		腕相撲	未定	
エアレスキュー	セガ		3Dシミュレーション	未定	
サイレントドラゴン	タイトー	8－3	アクション	4月	
ウォリアーブレード	タイトー	8－2	アクション	未定	
アラビアンマジック	タイトー	8－2	アクション	未定	
ギャラクティックストーム	タイトー		3Dシューティング	未定	
リングレイジ	タイトー	8－3	アクション	未定	
麻雀カフェタイム	ダイナックス	KB	麻雀	3月10日	ロイヤルサブシリーズ クイズ付麻雀ゲーム
華天国	ダイナックス	KB	花札	4月	花合わせこいこいゲームがさらに美しくなった！
フック	データイースト		ピンボール	3月下旬	デコフリッパー第15弾。スピルバーグの映画に先駆け、日本で公開。
ダークシールII	データイースト	8－2	アクション	4月下旬	前作を大幅に上回るサウンド・グラフィックに乞うご期待！
ガンボール	データイースト	8－2	アクション	未定	フリッパーのフィーチャーをモチーフにした痛快アクション！
レジオネア	テクモ	8－2	アクション	3月上旬	特徴ある3人の格闘貴族から選択してプレイだ！
ソニックウィングス	ビデオシステム/テクモ	8－2	シューティング	3月中旬	8人パイロット、8種の機体で楽しめる新方式シューティング。
スーパーハイインパクト	ミッドウェー/テクモ	8－1	スポーツ	未定	最大4人同時プレイOK。攻守のフォーメーションも思いのまま！
サボテンボンバーズ	NMK/テクモ	8－2	アクション	未定	ステージ100面！アイテム30種！飽きの来ないコミカルアクションだ。
リムロッキンバスケットボール	テクモ	8－2	スポーツ	未定	4人同時プレイ可能！
フーピー	東亜プラン	8－2	アクション	3月	プリズナービームで敵を気絶させろ！爆弾仕掛けてトンズラだ！
ドギューン!	東亜プラン	8－2	シューティング	未定	久々登場東亜の縦シュー。発売までもうしばしば待たれい！
スティールガンナー2	ナムコ		ガンシューティング	3月2日	スティールガンナー再び出動！

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,412,900 1,250,700	やはり本命はKEN Mr.FJIなんてこったいこりゃァー M.J.	E・本田
2	ストリートファイターII	1,443,300 1,449,600	えぐさん ハイサイドでNSRが銀玉知ちゃん	ブランカ ガイル 5ミス
3	ストリートファイターII	1,445,800 1,294,700	あと6万 Mr.FJI CAC 来月だ!㊎	ケン AP 春麗
4	ストリートファイターII	933,300 1,336,100	KEN ベガで失敗まだまだこれからMr.FJI	ザンギエフ ダルシム AP
5	キャプテンコマンドー	208,350 151,230	Mr.FJI(残り1cm) AKD(実はモモ)	ジェネティー 最後 キャプテン
6	キャプテンコマンドー	152,100 190,340	Mr.FJI TMB	ショウ フーバー 最後
7	スターブレード	オクトパスまで。	宣戦布告! 九頭龍騎!	奴は絶対許さない
8	スターブレード	1,548,500	NBT	オールクリア
9	餓狼伝説	520,500 435,200	これ以上は出ないよMr.FJIライデンに悪魔技を決める男	テリー AP アンディ
10	ポラックス	2,499,440	これ以上は出ないよ Mr.FJI	5面だよ～ん

ゲームプラザ ☆=143

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)371-9050

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー(㊜㊙ジェネティー)	295,920	夏までにがんばります。みんな応援してねMST	ALL略奪余[illegible] 夏には連れてくるよ。
2	キャプテンコマンドー([illegible]なしキャプテン)	198,700	MSTを応援する会♡ プレイ見せてねEPS	ALL 本当だな 夏には連れてこいよ。
3	マジカルクリスタル	810,452	MSTを応援する会♡ 新宿ツアー部門S.F	ALLかせぎありあと15万 新宿
4	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド(㊜ランスロット)	422,570	MSTを応援する会♡ お茶くみDIOちゃん	最終面ボスⓕⓞⓝ 1up×1[illegible]
5	ゼクセクス([illegible]つき)	3,606,500	クリアしてないよぉ。 S.F(内心発狂状態)	2-7 1up×5
6	ストリートファイターII(㊜・本田)	1,684,400	MSTを応援する会♡ 会長WGFC-UMA	ALLケン落とし 爪×3夏に期待[illegible]
7	ストリートファイターII(㊜春麗)	1,655,300	タルで20400点! 所詮こんなものICE	爪×6D×47位 タルのがし愛須君
8	ストリートファイターII(㊜なし・春麗)	1,648,500	私も実はMSTだよぉ ICE(MST支持)	爪×4D×47位 リュウのがし[illegible]
9	ドライバーズアイ(スーパーMT)	3′30″752	ストIIバブルの片隅で。冬眠開始CYR-JUN	BL=52″016 スーパーは終了。
10	レジオネア(㊜アルフレッド)	905,850	MSTを応援する会♡ 殺人実行委員会長B.B	ロケVER 4面[illegible]は皆コロース。

神宮前キャロットハウス ☆=6

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	シュトラール	999,999	MGF-KOB	1コインALL 連なし
2	サッカーブロール	全面クリア	MGF-KOB	1コインALL JAPAN使用
3	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド(ランスロット)	115,050	ひまZin	1コイン 3面 1UP×0
4	スターブレード	1,284,500	NGM-㊅	2コイン ALL 連なし
5	サンセットライダーズ	709,530	ひまZin	1コイン 2-5 P×2
6	レッスルフェスト	最終面	あと2秒あれば…… A・HO	1コイン 最終面 デモリッションズ
7	ブラックハート	441,200	中島みゆき	1コイン 5面 連なし
8	コラムスII	14,775	点数がBADなわか♡	1コイン 3面
9	ソルバルウ	143,500	DS II	1コイン 水門
10	スティールガンナーII			

HI-TECHSEGA延岡&宮崎店 ☆=3

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル ☎(0982)32-6521

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メタルブラック	436,060	TLS-NOU-CHAN	ステージ6
2	タンブルポップ	1,125,900	中馬	1コインオール
3	キャプテンコマンドー	185,000	そうちゃん	ジェネティ 最終ステージ
4	ゼクセクス	3,076,900	TLS-ベテルギウス	2周オール イージー
5	はちゃめちゃファイター	14,709,660	TLS-ベテルギウス	7面
6	サンダードラゴン	7,219,600	TLS-ベテルギウス	2周7面
7	デスブレイド	645,600	KRZ	1コイン ふぁいたー
8	宇宙戦艦ゴモラ	505,500	URD	R.9
9	スパイダーマン	564,520	XYZ	B.CAT 1コインクリア
10	コットン	1,812,890	Mr.POO	2コイン 12面中ボス

ゲームピアチャンス国分店 ☆=6

鹿児島県国分市中央3-12-37 ☎(0995)47-3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	194,310	GOE	コマンドーALL
2	キャプテンコマンドー	193,780	つかめんかった!! CYBER-YAS	ジェネティー ジェノサイド
3	キャプテンコマンドー	119,230	ZON	翔 7面 ボス
4	F-1グランプリ	6′09″514	あと5秒!! CYBER-YAS	コースA P40 ベルナール
5	F-1グランプリ	7′18″342	ABC	P40 モデナ コースC
6	F-1グランプリ	7′49″536	SPLASH-種ともこ	コースD P40 あと10秒も!!
7	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	89,610	ZON	アーサー ST3
8	ストリートファイターII	1,624,400	1992年HYPER-ZEUS参上!!	ALL ガイル P21
9	クイズTV合衆国Q&Q	1,203,000	NETWORKER-Q	コンティニュー有 また調整中
10	タンクフォース	374,500	SPLASH-RKN	ST17 ナムコ! スコアを残せ

ゲーメスト 6月号 No.72

次号は4月30日発売!!

特集:ストⅡダッシュのすべて

新作情報　ダークシールⅡ、ラストリゾート
アラビアンファイト、ドギューン　他多数

論

ショーに見る格闘ゲーム

ブームにおけるマニアの移り変わり

今回のAOUショーで、シューティングマニアが表に出てこなくなり、キャラクターゲームマニアがとても増えてきたことを実感しました。ちょっと前までは、一般では格闘ファンは多くても、ショーでは歴戦の強者、シューティングマニアがごろごろしていたのですが。

アンケートの結果を見ても、ゲームのできにかかわらず、キャラクターゲームを3機種書いてきた人が多く見うけられました。時代の流れをつくづく感じます。

しかし、同じようなシステムでは、やはり飽きられてしまいます。同じメーカーが作るならまだいいのですが、他のメーカーも同じようなものばかりでは芸がないし、なかなかまねできるものでもありません。

同じシステムのゲームが続くと、とっつきやすいのは確かで安心感があります。でも、うまい人は初めからどんどん先へ進んでしまうし、へたな人はあまり進めないということになりがちです。

グラディウスも、飛翔鮫もテトリスも、ファイナルファイトもストⅡも、みんな独創性がありました。それまでの攻略法とちょっと違った方法が必要なのです。そこで、最初はかなり難しく感じたのに後で振り返ってみると簡単だったように思える。大ヒットさせるには、この要素が絶対必要だと思います。

キャラクターゲームの未来は？

近年まで確実にヒットし、話題作りの基となっていたシューティングゲーム。シューティングというジャンルそのものはゲームとして特殊だと思います。しかし、ゲームシステムそのものに問題があったというわけでなく、同じシステムが続いたためうまい人とへたな人の格差が開き、それに合わせてゲームを作らざるを得なかったところに問題点があったのではないでしょうか。

キャラクターゲームはシューティングゲームと比べると、いろいろな可能性があります。シューティングほど同じシステムにはまることはないと思います。

しかし、ゲームの腕のすぐれたキャラクターゲームマニアが増えているのは、今まで指摘した通りです。同じシステムでゲームを作り続けていたら、同じパターンにはまってしまうかもしれません。

メーカーの開発の皆様にはぜひ新しいシステムの、新しい攻略セオリーが必要なゲームを作っていただきたいと思います。また、新しいタイプのシューティング、シューティングとキャラクターゲームの中間のタイプなども期待したいですね。　　（ぜんじ）



●うおーっ!! 免停だあーっ!! 2度目だあーっ!! いよいよ私の免許がなくなる日が近づいてきた。神田警察署のバカヤロー!!（駐禁＋レッカー）。

レミングスは、公約通り全120面クリアしました。いやはや、最近のめりこめるパズルゲームがなかったので久々に楽しめたね。あとは追加シナリオを待つのみ。早く出ないかなあ。ストⅡダッシュは、とりあえず全キャラやる予定。ブランカ、バルログがメインかなあ。（悠理）



●去年の2倍のスペースを使って行われたAOUショー。会場内は比較的通路も広く、歩きやすかった。さて次は夏のAMショー。場所はどこだ？



●AOUのショーでは、ラストリゾートをちょっとやった。最近の横シューの中ではかなり面白かった。ストⅡダッシュもよかったが、複数の人間で台を事実上占領していた人も見うけられた。ほとんど他の人が対戦に入れないのはちょっと問題があったが…。

他のメーカーも、いろんなジャンルで対戦プレイのできるゲームをだしてみたらどうだろうか。とりあえず、やるゲームが増えてよかった。　　（ぜんじ）



●こんにちは。ダルシム小僧を担当させていただいたげろおやじことげろぽんこと…ことげろげろことピンクゲロです。

残念ながらダルシム小僧は先月で終わってしまいました。読んでくれたみなさん、半年間どうもありがとう。

ダッシュが出たときにもしかしたらまたお会いすることになりません。そんときゃまた読めよ。

（臨時ライター・ピンクゲロ）



●SFⅡ（無印の方）はCPU戦ばかりで対戦は全然やってませんでした（お付き合い程度はやってましたが…そんなレベルでは今や勝てないのはみなさんもよくご存じでしょう)。今度ダッシュに切り換わるし、いい機会なので本格的に始めようと思います。目標は㊞四天王の一角を崩すこと（もうターゲットも決めてあったりして)。今までやってなかった人、この機会にどうですか？　（凱、ガイ、GUY…うふ♡　N、O）



●友が海外より帰国、後輩が国際結婚と時はいやおうなしに移っていく。昔と変わらずに末長く付き合っていきたいね。

時に、岩本さん、ありがとう！

ダッシュではバルログのスピードを極めたいと思う。ため技があるってことは大道芸も期待できるし(笑)。

（アレルギー性鼻炎復活、コナミのあのゲームやれってこと!?　水島屋T.J.）

表紙の裏をとれ

ああ…よりによって一年後に、また同じ女を描くとは…。最近こういう絵が描きたいというのが、フッと、出てくる。単に構図だけとか色だけとかのほうが多いけれども。

個人的に、ロボットが描きたい。やっぱり好きなんだよねェ…というわけで、ウルフファングいいですねェ…。

金剛使ってます。

あ、ゼクセクスもいいよ　　藤原ひさし

ひとこと　もう、一寸待って

2月25、26日にAOUショーが開催されました。両日共、10時の開場とともに入口から走る若者多数。行く先は当然ストⅡダッシュ。こんな調子なだけあって、会期中は人だらけで、まともにダッシュの画面を見られない。1台の筐台を数人で占領し、仲間で回しプレイをする姿がAOU主催者にどう映ったか。ダッシュのプレイ順をめぐってケンカになりそうな一幕もあり、収穫の多いショーでした。㊂

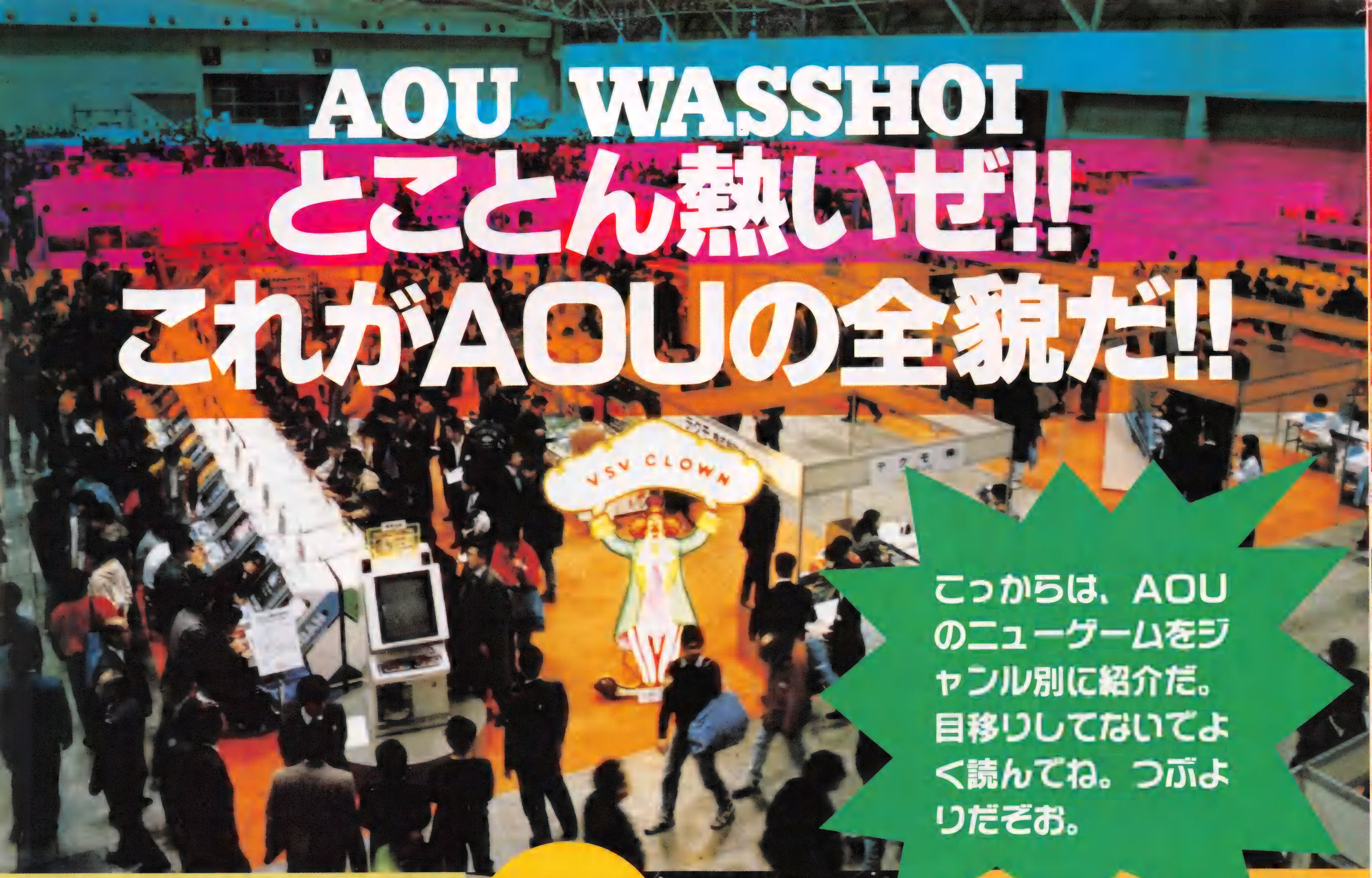
GAMEST ゲーメスト 5月号

■平成4年5月1日発行　第7巻5号通巻71号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　C・C 栗原桃郎
じーぷー　N・O　ずるずる　T・J　APAPA
YOU・A 遠藤ちゃら子　塩原利康　C・LAN
HIR　古葉美一　植村伴北　藤原ひさし
えび　もも　みんく・いるか　かる　渡辺裕美子
内山利栄　猿渡雅史　西原雅子　佐藤孔建
萩原祐四郎
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画（有）ミルコンズ

頑張ったぜコーナー

AOU WASSHOI
とことん熱いぜ!!
これがAOUの全貌だ!!



こっからは、AOUのニューゲームをジャンル別に紹介だ。目移りしてないでよく読んでね。つぶよりだぞお。

AOUならではSHOT

ここに集められた「ならではSHOT」とは?AOUショーならではの1コマという意味だ(そのままやんけ〜!)。やはりショーといえば、大型筐体。もはや筐体といえないほど大きくなっているものもあるが。まあずず一っと奥まで見てください。

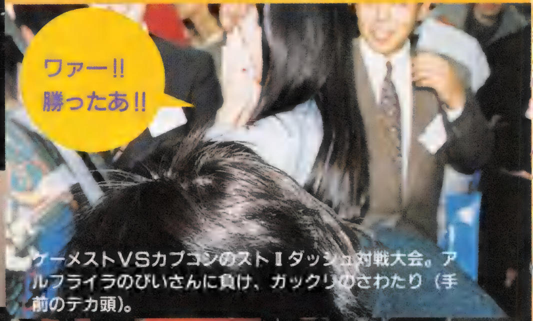


- シューティング
- アクション
- コックピット
- ガンシューティング
- スポーツ
- クイズ／レース
- パズル／ピンボール


AOUの受付のおねーさん方。こっち見てよー。



王者の風格。セガのAS-1。



ゲーメストVSカプコンのストⅡダッシュ対戦大会。アルフライラのぴいさんに負け、ガックリのさわたり(手前のテカ頭)。


タイトーのIAS。中はレーザーの画面。障害物か出現したら4種類の攻撃でやっつけろ。



ストⅡダッシュで押すな押すなのカプコンブース。


今年のゲーメストブースはちょっと小さめ。何事もひかえめにというスバラしい態度といえますね。

SHOOTING シューティング

質・量ともに充実した今年のシューティング。喜べ!!シューターたち



「大工の源さん」チームがつくったゲーム！

ガンホーキ

最近マジなシューティングが多かったアイレム、こういうのもいいね！

まだ出来上がったばっかりという話ではあったが、けっこう遊べたような気がする。

さすが「大工の源さん」の開発チームがつくったということだけあって、なかなかコミカルで楽しい。マイキャラもかわいくていいしね。

このゲームのウリは、すべての攻撃のもとであるホーキを使いこなすことである。

操作は、8方向レバーに、ショット&魔法がAボタンで、ホーキシュートがBボタン。

普通に連射すると、ホーキの先端から弾がでて、押し続けるとため撃ちになり強力な魔法となる。

この魔法は、アイテムとして、炎（赤色）を取るとファイヤー攻撃になり、対空弾として使え、雷（黄色）を取るとサンダー攻撃となり、対地弾として使える。

ショットのパワーは、スピリッツなる赤い石（敵を倒すとどんどんでてくる）を取ることでアップしていく。

大きいスピリッツは、小さいスピリッツの5コ分ある。

初期段階をレベル1とすると、レベル2には、スピリッツ50コで、レベル3には100コ、レベル4には200コ必要となる。

さてスペシャル攻撃であるホーキシュートだが、ボタンを押すと、レバーと反対側にとんでいく単一方向ボンバー。

何度でも使えるのでいいように感じるが、シュート中は攻撃ができないのが難点。

おまけの攻撃方法として、ホーキの後ろのバックファイヤーで敵を倒せたり、レバーをすばやく上下に振るとその場でホーキがまわり、弾や敵を防いだり、地上にレバーを下に入れると、立って攻撃してくれる。面白いっすこれ。（ずるずる）



デモのキャラクター紹介。どれを選ぼうかな。



どのショットもパワーアップすればかなり使えるぞ。



派手な爆発。これが気持ちいーんだ。

グラフィック	B
操作性	C
ゲーム性	C
総合	B

これぞ究極のアクションシューティング！

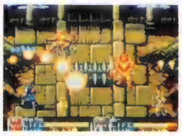
ニンジャコマンドー

通常ショットで進むこともできれば必殺技で突き進むことも可能なのだ

ショーで見たところでは、やはり連射するほうが単純なので、必殺技を使う人が少なかった。まあ操作に慣れてからというのでもいいしね。

横画面の縦スクロールものなので、どのあたりで上下のつらさを乗りこえるか気にしていたんだけど、かなり左右からの攻撃が多いことが気になった。

しかし、有効に必殺技を使っていけば、比較的楽にすすめるのでは。（ずる）



迫力の火炎放射じゃ!!

グラフィック	A
操作性	C
ゲーム性	B
総合	B

海外ゲームテイスト香りまくる異色のSTG

ビューポイント

細かい動きがトンデモナイゼ!! 地味なようで実は味と職人芸に満ちたひそかな注目作だ!!

サミー工業といやァ、パチスロやFCソフトで一部の方々にはおなじみであろう。アーケードゲームを手がけるのはずいぶん久し振りの会社だが、これがなかなか通好みのシブイ出来になっているのだ。

ゲーム内容は、斜め視点のスクロール・シューティング。パワーアップにボンバー、大ボスの8方向弾とまあいわゆるアリアリだが、ポリゴンCG的歯車やお魚が動く様はなんともいえない。（栗）

グラフィック	―
操作性	―
ゲーム性	―
総合	―



このナナメ画面。きてますね。

▼ゲームの評価について

●それぞれのゲームについている評価は、一編集部員の個人的評価です。発売されたらみんな自分でプレイして確めよう！

※評価はA～Dの5段階です。

ブースをまわれ！

アイレム

今年も少数出展になったアイレムは、シューティング「ガンホーキ」とパズル「ニューボンバーマン」の2種。

これだあーっというものがちょっとなかったためか、それほど並ばずにゲームができる状態であった。

毎度のことだが、相性占いが、女性に人気があった。



2人でラブフォーチュンとは！いいねっ、この！

ガンホーキ（ガンホーキ）
ニンジャコマンドー（アルファ電子／SNK）
コズモギャング ザ ビデオ（ナムコ）
ブレイゾン（アトラス）
ソニックウィングス（ビデオシステム）
ガンボール（データイースト）
ウルフファング（データイースト）

今年のAOUショーのシューティングはかなりの数が出ている。中でもNEO-GEOのシステムを使った作品（ラストリゾート、アンドロデュノス、ビューポイント、ニンジャコマンドー）はなかなかよくできており長い間MVSシステムで楽しめそうだ。

また、ドギューンは東亜プランが力を入れて作ったため評価が高かった。

そのほか、ウルフファング、ソニックウィングス、ガンホーキ、GIジョー、ブレイゾンなど、一部で欠点が見られたものもあったが、これだけの数のシューティングが出展されたのはファンとしてはうれしい限りだ。（やまかわ）

※発売が先になりそうなものは、評価はひかえました。

史上最大 '92AOUショー

今度はビデオだ！ コズモギャング・ザ・ビデオ

カップルに最適!! 業界初の持ち機共通システム採用!!

前回のAMショーで参考出展として初登場した、コズモギャラクシアンが、遂に100%完成品として名前を「コズモギャング・ザ・ビデオ」と変え、いよいよ我々の目の前に現れることになった。

皆さんご存じの「コズモギャングズ」をビデオゲーム用にアレンジしたゲーム内容はプレイヤーを選ばず、ロングヒットも感じるくらいだ。

●ギャラクシアンでコズモろう！

ジャンルはシューティング、それもギャプラスやギャラガ88タイプの縦シュー、クリアの目的は画面内のコズモ軍団を全滅させることだ。

アイテムもある。全8種類大公開しておこう。

■シールド：敵の攻撃に1発だけ耐える。
■トルネード：巨大なたつまきで敵を吹き飛ばす。
■ビックリ箱：敵がビックリして動きを止める。
■スパイダーネット：一定時間、敵の動きを遅くする。
■ポイントアップ：得点の倍率アップ。敵を多く倒せば多く出現。
■スペシャルフラッグ：マイシップが1機増える。

※2人プレイ専用アイテム
■スーパーノヴァ：下から上の機に弾を撃ち込むと強力な炸裂弾が出る。
■チェンジ：1Pと2Pの位置を入れ換える。

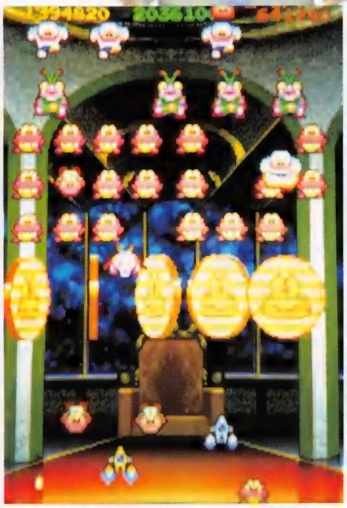
このほかにもチャレンジングステージ(4回)や、2Pプレイ時の持ち機共通システム(どちらがミスをしても共用の残機が減る)などプレイしやすく楽しめるフィーチャーが盛りだくさん！(T・J・)



コズモギャングズからのアレンジやね。



おわっと!!スパイダーネットじゃ!!



ゴールドのコインがぶらさがっておりますが…。

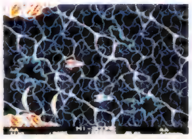
グラフィック	B
操作性	B
ゲーム性	B
総合	B

自分の好きなタイプを敵から選べる優れもの ブレイゾン

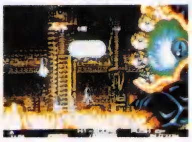
トランキランダーを撃てる状況にゲームを展開することがポイントだ！

自機が初期設定の戦闘機「ガーランド」のとき、特殊弾「トランキランダー」をロボットタイプの敵に撃ち込むことにより、機能を停止させ、乗り移り、強力なパワーアップをしようというのがこのゲームの面白いところ。

敵を狙って撃たなきゃいけないという設定は、あまり敵を硬くはできないし、まして敵の数が多かったら大変！このあたりのバランスが難しい。やさしく設定すると、敵と敵との間ができてしまい、盛り上がりに欠けてしまう。(ずる)



青色の松坂牛の中を進む(ウソ)。



この目ん玉野郎!!

グラフィック	—
操作性	—
ゲーム性	—
総合	—

汝、今飛び立て ソニックウイングス

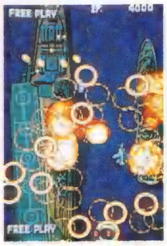
大空を駆けめぐれ。ひたすら敵を破壊すべし。

ビデオシステムのシューティング「ソニックウイングス」は自機を8種類から選ぶことができるのが特徴だ。

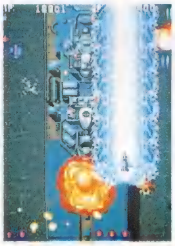
1P、2P側で4種類ずつある。つまり、2P側でしか使えない自機もあるということだ。

操作は8方向レバーに2ボタン。ボタンはショットとボンバーだ。

ボンバーはもちろん機体によって異なる。(C・LAN)



この弾よけは超熱でござるよ。



超強力なショットだよーん。

グラフィック	B
操作性	B
ゲーム性	B
総合	B

アトラス

初の自社製品となる「ブレイゾン」を持ち込んだ。それほど大きくないブースに人がいっぱい！これから先が楽しみになりそう。



硬派のシューティング軍団が勢ぞろいしていたぞ！

SNK

今回のSNKはかなり熱気につつまれていた感じ。ブースも広くゲームの台数も多かったのに、あいている場所を探すがなかなか大変だった。サードパーティーからのソフト出展もけっこう意欲的なものばかりで、今回のNEO－GEOは様々な方面から注目を集めていたようだ。



ラストリゾートに燃える、ずるずる&さわたり。



わしゃあ、あのチャップリン人形がほしいんじゃが〜。

敵を撃ってボールに変える
ガンボール
データイーストのブース内でひときわ異彩を放っていたゲームがあった。
© DATA EAST

これぞまさにデコパワーといわんばかりの怪作がこれ。縦スクロールのキャラクターシューティング（戦場の狼のような）なのだけれど、ただ敵を撃って倒せばいい、というような単純なゲームではない。

敵を敵と思うなピンボールのボールと思え

このゲームの敵は主人公の弾を受けるとその場で死ぬのではなく、後方へゴロゴロと転がってから「ぐた～」とあお向けにのびて死ぬ。これが笑えるのだけれど、単に笑いをとるための演出などとは違う。これが攻撃法の1つになっているのだ。どういうことかというと、転がっている敵はピンボールのボールと同じ役をはたし、フィールド上のいたるところに配置されている怪しげな壁やスコアボードに当たると、点数が入ったりアイテムが大量に吐き出されてきたりするのだ。しかもノーマルショットを連射するより威力があるので一石二鳥といえる。

その上敵はうじゃうじゃとわき出てくるため、画面はもう死体とアイテムでお祭りさわぎ。

ここにダメ押しでグラフィックの完成度の高さが加わるために（このリアルで真面目なグラフィックにこのゲームの内容ですよ）、このゲームの存在に気がついてしまった人を決して「逃がさない」独特のパワーを持った異様な作品となっているわけなのだ。

見かけたら1度はやるべし

今回のショーでプレイできたのは3面まで。まだ先が長そうなので、その後の展開が実に楽しみなゲームだ。（KAL）

グラフィック	—
操作性	—
ゲーム性	—
総合	—


こうもり野郎は超手ごたえあるぞ。


唐突すぎるアメフト面。絶句します。


もう笑ってるしかないっす。


細胞壁にへばりつけ！

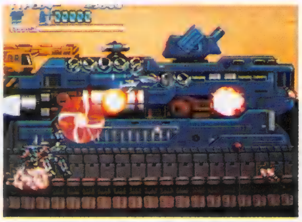

おおっ、どうすればいいんだ！

新生デコの名を世に知らしめた空牙の続編！
ウルフファング
すでに発売済みだけど、ショーに出展されていたのでもう1度チェック。
© DATA EAST

攻略にも入っているウルフファング。もう発売してからだいぶたつので見たことのある人も多いと思う。が、今回のショーでは（ショーの時点では）発売してから間もないということで、3面までしかプレイできなかった。

今さらながら説明すると、ゲームは横スクロールのシューティングでありながら、自機の操作はアクションゲーム、というムズいゲーム。コースセレクトができ、ゲームスタート後自機のデザイン（パーツの組み合わせ）も可能という、バリエーション性の高いシステムを持ったゲームだ。（KAL）


広範囲に打撃を与えるエレクトリッガー。


グレネードならここが安地だ！

グラフィック	B
操作性	B
ゲーム性	B
総合	B

敵の性質にあわせて武器を選択しよう！
アンドロデュノス
武器選択でユニットの位置が変わるので、考えてチェンジしないとね。
© VISCO／SNK

ネオジオの横スクロールシューティングとして、SNKのラストリゾートとほぼ同時にでるのがこのビスコの「アンドロデュノス」。

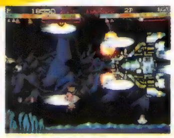
かなりプレイヤーにうれしい部分があるので、プレイしやすいというのがいい。

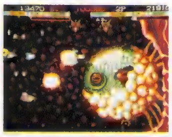
敵の攻撃に合わせてタイプチェンジにて攻撃を変化させれば、後ろからの敵も楽に倒せるというところだ。

単に横だけでなく、上下にもスクロールするところがあるので、そのタイプチェンジが重要になってくる。

ゲームのバランスもよく、やりやすそう。強いていえば、もう少しボスが強くてもよかったかなあ。（ずるずる）


実はこれでも難しいのだ！


この程度にやられるな（4面中ボス）。


この3面ボス、ブツブツが許せん！

グラフィック	—
操作性	—
ゲーム性	—
総合	—

カプコン

今回のショーで最も人気があり、最も混雑していたブース――それがカプコンだ。

普通、ショーが開場するとどこのブースにも平均的に人が散らばるものだが、今回は違った。ダッシュ、まさにダッシュしてカプコンブースに向かうストⅡファンが多数、見うけられたのだ。


オ～イ、頼むから見せてくれよん。


アレ～ン！待って、待って～今のなし。おねが～い！

コナミ

今回、出展されたゲームの2つ、アクションゲームのGIジョーとアクションパズルゲームのヘクシオンである。

今一つ押しのゲームがなかった今回のコナミは今一つ、


まもなく発売されるG.Iジョーだ。期待を高めろよ！

心を鬼にして、堪忍袋の緒を切れ！ダアッ！

ACTION アクション

- ●リングレイジ(タイトー)
- ●レジオネア(テクモ)
- ●64番街(ジャレコ)
- ●Bラップボーイズ(カネコ)
- ●アラビアンファイト(セガ)
- ●ボッツ(マイクロプローズ／ジャレコ)
- ●サボテンボンバー(NMK／テクモ)
- ●ダークシールⅡ(データイースト)
- ●ミューティションネイション(SNK)
- ●サイレントドラゴン(タイトー)
- ●G.I.ジョー(コナミ)

今回、アクションでは、ファイナルファイト的な格闘ものはあまりなかった。なぜか、ファンタジー系のキャラクターゲームが多く見うけられた。

これらは、どうも今ひとつゲーム的な面白さに欠けているような感じがした。ゲームのシステムに、もう少し工夫が欲しい。

ストⅡダッシュは対戦を重視した内容。まだ未完成なものの、発売バージョンでは期待できそう。

一方、ボンバーマンⅡ、サボテンボンバーズなどの固定画面ものもよくできていた。

これからは、一味違った、〝アクション〟のできるゲームを期待したい。

リアルな映像のプロレスゲームだ
リングレイジ

タイトーが出したプロレスゲームはリアルな映像がウリだ！

© タイトー

タイトーもついに4P専用筐体を開発。それと同時に専用ソフトも開発した。それがリングレイジだ。

3つのモードがあるぞ

基本操作は8方向レバーに2ボタンでおこなう。レバーでプレイヤーの移動、2つのボタンはそれぞれパンチとキックに対応している。また、特定の操作によって各プレイヤーに対応した必殺技が出せる。

プレイヤーは6人いて、それぞれ必殺技が違う。顔も服装も全然違っていて個性的だ。

ゲームは3種類あって、チャンピオンチームに挑戦する「トーナメントモード」と、1試合3本勝負の「対戦モード」と、周りかすべて敵の「バトルロイヤルモード」がある。とりあえず、トーナメントモードは長く遊ぶならもってこい。逆に、対戦モードは1回負けてももう1本できるので入門用ってところだ。

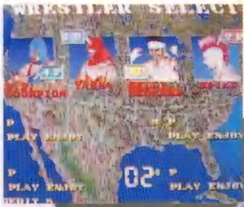
プロレスゲーム初のデジタイズ

このゲームには、写真を見てもらえればわかると思うが、実写をとりこんだデジタイズ機能を使用している。これによって、リアルな映像が楽しめるぞ。

(AE86)



いきなり金網デスマッチ。おまけにタッグマッチだ。



プレイヤー選択画面がこれだ。見るからに変な奴がいるぞ。



筐体の写真だ。筐体サイドのシルエット足ないし。

グラフィック	B
操作性	C
ゲーム性	D
総合	C

俺たち格闘貴族だぜ
レジオネア

久々にTADから新製品が発売だ。FFタイプの格闘アクションだ。

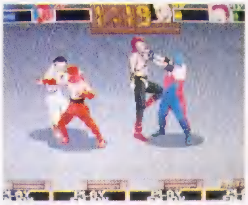
© TAD

8方向レバーに2つのボタンで操作する格闘アクションゲームだ。

キャラクターは3人いて、パワータイプ、スピードタイプ、その中間のタイプが選択できる。

必殺技は雷魂投げ、爆魂拳、虎魂撃がある。

(AE86)



ストリートマッチだ。地面にたたきつけられると痛そうだ。



「フランク」のソウルオブダイナマイツだ。これは各キャラ共通だ。

グラフィック	B
操作性	C
ゲーム性	B
総合	B

悪を壁ごと木葉微塵!!
64番街

1939年10月3日、社長令嬢が誘拐されたことから物語は始まった…。

© ジャレコ

冷静で頭が良く、経験を積んだ敏腕探偵、リックと気が短くて乱暴者の助手、アレン。2人を操作して敵をぶっ飛ばそう！

レバーとボタンの組み合わせで多種の技が炸裂、アイテムは食べ物系（ライフ回復）と小物系（得点UP）、それに武器系（攻撃アイテム）の3種があり、ステージも全6面といろいろ用意されている。壁や車などを投げで壊せるアクションも爽快だ！

(水島屋T・J・)



オラオラ、ハデにいこーぜ〜い！



スピード型の「クリス」のソウルオブサンダー。スピーディーにきまる。

グラフィック	C
操作性	B
ゲーム性	C
総合	C

パワーが感じられなかった。ウワサのシューティングがお目見えとなる今後のショーに大期待。



ここはベガスか？いんや、コナミブースじゃ!!

サミー工業

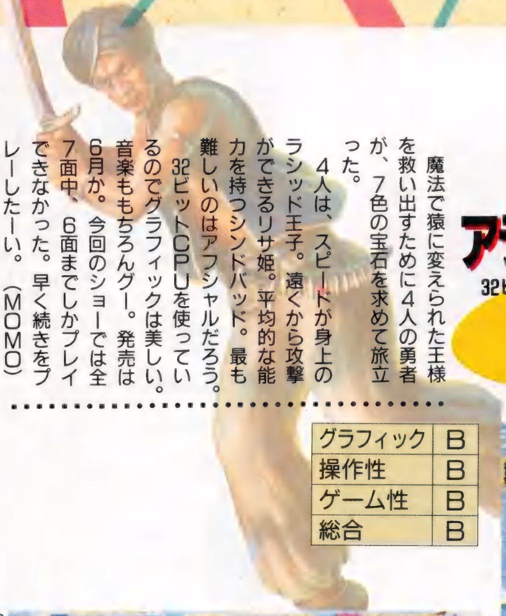
編集部がひそかに注目していたビューポイントは、期待を超えるスゴイ出来。今後はますますパワーアップしそうだぞ！



ヘイ！サミー！今日はさみーいぜ!!でも、ビューポは熱い。

ジャレコ

グランプリスター、64番街などのほかに、ボッツなど意表をつく力作もあったジャレコブース。アームチャンプ2はみんなやりまくり！



千夜一夜の夢物語
アラビアンマジック
32ビットCPUの究極グラフィックが君の心を戦いにいざなう。
© タイトー

魔法で猿に変えられた王様を救い出すために4人の勇者が、7色の宝石を求めて旅立った。

4人は、スピードが身上のラシッド王子。遠くから攻撃ができるリサ姫。平均的な能力を持つシンドバット。最も難しいのはアフシャルだろう。

32ビットCPUを使っているのでグラフィックは美しい。音楽ももちろんグー。発売は6月か。今回のショーでは全7面中、6面までしかプレイできなかった。早く続きをプレイしたーい。（MOMO）

グラフィック	B
操作性	B
ゲーム性	B
総合	B


このグラフィック。かなり魅せられます。


まさに、ジャジャジャ〜ン!!て感じ。


くるならこい!!

アメリカンテイストのアクションゲームだ！
Bラップボーイズ
とまってなぐりあえば普通のアクションだが、スピードを出すと…。
© KANEKO

スケボー、ローラースケート、MTBと、アメリカではポピュラーな遊び道具が主人公たちの武器。なぐる、ける、そして投げとばすと、暴れまくるのがこのゲームの面白いところ。

とまった状況では、普通のアクションゲームのように、なぐったり投げたりするが、道具をいざ使うと、ハイスピードな展開に！

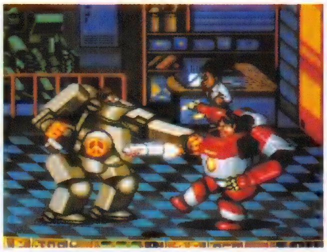
BGMには、ラップを使っているので気分は最高！

前作に、DJボーイってあったけど、あのノリをそのままに、さらに発展させて、自分の好きなキャラクター（道具）を選べるようになった。

しかし難しいのだ。（ずる）


ヘイ！ボーイ！ここはどこ?


おいこら！ボーズ！何しとる!!

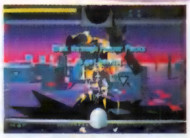

クラッシュしてしまえ〜。

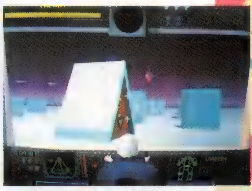
グラフィック	―
操作性	―
ゲーム性	―
総合	―

今度はロボットバトルシミュレーションだ！
ボッツ
ポリゴン画像の3Dゲームが登場だ。リアルな戦闘シーンが次々に出現！
© マイクロプローズ／ジャレコ

去年パソコン版F−15ストライクイーグルをアーケード版に移植して話題となったマイクロプローズ社から新しいゲームが発売された。その名もBOTSS。これはバトル・オブ・ザ・ソーラー・システムの略で、タイトルがどのようにゲーム性に関係しているのかはさだかではない。

ゲームは3D視点のシューティングで、ポリゴンで表示されている。プレイヤーはモニター内を飛びかう敵戦闘機やロボットを中央の照準に合わせて攻撃していく。このてのゲームはフライトシミュレーター的な楽しさを理解できないと爽快感の少なさを補うことは難しいようだ。




ポリゴンで描かれた地形。

敵ロボットを撃破！爆発パターンもこのとおり。

グラフィック	―
操作性	―
ゲーム性	―
総合	―

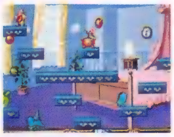
これが真のキャラクターゲーム!!
サボテンボンバーズ
ほのぼのキャラを見よ！ファンをうならせる裏技も豊富だぞ!!
© テクモ

ハチャメチャファイターでかわいいキャラクターを世に送り出したENMKがまたもコミカルキャラクターのアクションゲームをテクモから販売することになった。その名もサボテンボンバーズ。

ハニワサボテン「わんぴ」と「つうぴ」を使って爆弾で敵を倒そう！敵はまとめて倒すと高得点でいいアイテムがでる。アイテムは得点アップのべぢたぶる&ふるーつ系とプレイヤーの能力が上がるぱわーふらわー系、さらに敵の動きを制限するすなどけいなど豊富だ。

裏技もたくさんあるし、やってくれます！サボテンさん。（水島屋T.J）


ああ!!この快感!!


気持ちよさそうなベッド…。

グラフィック	B
操作性	C
ゲーム性	C
総合	B

セガ

今年のセガは、とにかくメダルものが多かった。アーケードものは、ただなんとなく並んでいただけのような感じで、もう少し工夫してほしかったところ。

システム32になってからちょっとゲームにパワーがなくなったような気がする。がんばってくれなきゃ！


お、おめーよォ、俺のウデっぷしば見せたろーかい。


こちらはセガブース。このバスケゲームなぜかなつかしい。

タイトー

今回タイトーのブースは前回よりも練りこまれたゲームが数多くあったのに、なぜか人は少なかった。その理由としてはアーケードゲームの並べ方、レイアウトのしかたに


見つめあう、目と目がなぜか悲しげだ。男はかくありたい。

ドッキンダイナマイト!! フーピー

東亜キャラ&ギャルが君を襲う！このスリルに君は耐えられるか!?

© 東亜プラン

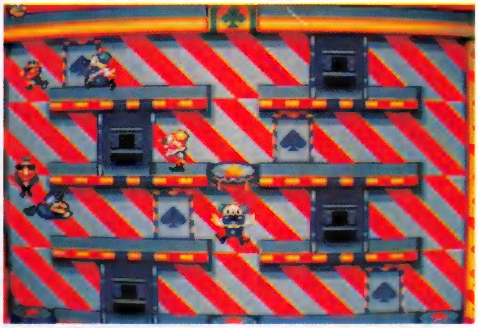
ドギューンと並んで東亜プランが放ったコミックアクションゲーム「フーピー」。画面内にあるコンピューターに爆弾をセットし、出口から脱出しよう！時々、出現するⒽコインを取ればギャルの色気あるグラフィックも見ることもできる。

特記すべきはマンガチックなコミックキャラクター。プレイヤーとギャル以外はとんでもない奴らばかり動き回っているのだ。パズルでも定評を得ている東亜プランだが、フーピーでまた新たなファンを得そうだ（水島屋T.J）

グラフィック	B
操作性	B
ゲーム性	C
総合	B


いいね。こういうアメコミっぽいのも。


そのアンニュイなまなざしは？


あー、残念。

Dr.バイオ怪人を倒せ!! サイレントドラゴン

ひざ蹴りが超気持ちいいー!!

© タイトー

今、流行の横スクロール格闘ゲーム。

プレイヤーは4人のキャラクターの中から1人を選びスタートします。

キャラクターはファイター（JOE）とカンフー（LEE）とニンジャ（KATOH）とコマンド（SONNY）の個性ある4人だ。

ゲーム中はいろいろなことをしてくれる。例えば、ダイナマイトボックスを押してダイナマイトを爆発させたりできるのだ。他にも攻撃中にレバーを横に入れると敵をつかんでのヒザ蹴りがとても気持ちいい。バリバリ進むとても壮快なアクションゲームだ。（MOMO）


何チュー恐ろしげな!!


キャラセレクト画面だ。

グラフィック	—
操作性	—
ゲーム性	—
総合	—

必殺技バリバリの横スクロールアクション ミューティションネイション

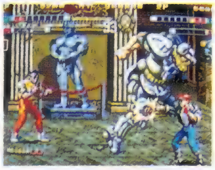
必殺技が派手で何種類もあるためプレイしていてあきない。

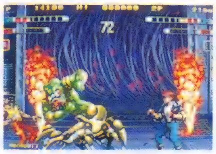
© SNK

横スクロール型の格闘アクションゲーム。

ゲーム名の由来は登場する敵キャラにあり、グロいやつからコミカルなやつまで様々なミュータントたちが主人公の行く手を阻む。

対して主人公は、必殺技にバリエーションがあり、アイテムがないと使えない必殺技や体力さえあれば使える必殺技などで、プレイしている者を楽しませてくれる。（KAL）


うーん、なかなかホネっぽい奴だぜ!!


ちよっと、あんた燃えとるだがね。

グラフィック	C
操作性	C
ゲーム性	D
総合	C

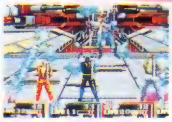
すべて悪は壊滅絶滅 超撃ちまくり戦闘ゲーム G.I.ジョー

あの「餓流渦」の流れを引くマシンガンバリバリ敵地を突破だータイプの3DSTGだっ!!

© Konami

G-ジョーといやあ、ジャンプの「こち亀」なんかでも有名な、着せかえ兵隊さん人形（?）シリーズだ。アミャラカではアニメなども放映されて大人気、いろんなキャラクターも発売されている。

で、さてゲームだが、ズバリ4人同時プレイの「餓流渦」だ。画面奥に向かって進みながら敵をバリバリ倒していく、タイプなのだ。がしかし!!敵のやられ方がリアルで超グー!!のけぞる、倒れる、もんどりうつ!!ボンバーを使えばふっとばされる!!逃げていく背中を撃つのが最高だぜ!!という正義は我にありな君にピッタリ。（栗原）

ハードな4人組なのだ。



ガンシューティングの感覚が4人同時に楽しめるのだ。

グラフィック	B
操作性	B
ゲーム性	C
総合	B

多少問題があった。ウォーリアーブレイドやギャラクティックストームなどは絶対売れる（と思う）はずなのにねえ。


おい、ねえちゃん、いっしょに乗ってくれよお。

データイースト

今回のデコブースは、ダークシールIIを筆頭にガンボール、すでに一部の店に入荷されメカ好きの支持を得ているウルフファング、おなじみデコピンボールとなかなかオリジナリティーにとんだ内容で格闘ゲームはもううんざり!!という人々がじっくりゲームを吟味しているようだった。


黒いワッペンかい？いいねえ。オイラにもオクレ!!

テクモ

今回のショーではオリジナルを隠しているようだったテ


ねえ、ねえ。その画面何にも映ってないっすよ。

COCKPIT コックピット

大型筐体に乗り込めばそこは君の想像を超越した夢の…愛の…

●ファイナルラップ3（ナムコ）
●コカ・コーラスズカ8アワーズ（ナムコ）
●グランプリスター（ジャレコ）

最近のオンロードものの人気は高く、とくにその最高峰にあるF−1は、特別なものでなくなった。

さて2社から大型コックピットものがでていたが、3つあったうちの2つがF−1もの。コースがダブっていないので、どっちをやってもいいという感じ。ただファイナルラップ3は、もう定着しているので、そこにグランプリスターが、どう入っていけるかがポイント。

そして、久々にバイクもの登場である。SUZUKA8アワーズ。

アーケードゲームが一般客にも受け入れられてきた今、いい感じでできあがったものではないでしょうか。

ついに発表シリーズ第3弾！

ファイナルラップ3

ファン待望の続編は操作性そのままでコースを一新、即実戦バトルだ！

Ⓒ ㈱ナムコ

ファイナルラップといえば、1、2とロングヒットを続けているドライブゲームの定番だ。今回のショーでは、その続編として「ファイナルラップ3」が出展された。まさにファンが待ち望んだ一作だ。

3で走れるコースは、スペイン、サンマリノ、フランスそして昨年おこなったファン投票で選出されたイギリスの4つ。スペイン、サンマリノはテクニカル、フランス、イギリスはフラットな高速コースとして用意されている。

ショーの出展状況では、すぐとなりの「スズカ8アワーズ」が盛大にアピールされていたため、やや影が薄れた感があるが、それでも人気アンケートで4位に入る健闘となった。大ヒットとなるのは間違いないだろう。

（YOU・A）

グラフィック	B
操作性	B
ゲーム性	B
総合	B



すべてのコースが一新されたのだ。



AOUでもこの人だかり。



この感激!!君にも伝えたい!!

本物を実感するというのは、このことでは！

コカ・コーラ スズカ8アワーズ

舞台はSUZUKA。そしてバイクものといえば、そう、あの8耐だ！

Ⓒ ㈱ナムコ

ついにあの8耐がゲームになった。

本物のコカ・コーラつきの本物設定。コースもSUZUKAだし、バイクファンはもうたまらないんでは。



よっ!!兄ちゃん。キマってるね。

ショーに出展されていた筐体の横には、コカコーラのハイレグを着たお姉さんがいたんだけど、あの衣装って本物のやつだそうだ。うおーっ気合が入っているのだ！

とにかく実在のものを設定に使っているので、すごくわかりやすいし、すぐのめり込めるのがいいですね。スタートからしてもう8耐してるし。

画面を見れば、とてもきれいな絵が目に入ってきて、臨場感はバツグン！

4台以上の通信では、別モニターにて、各コーナーや、スタンド前などの視点からの映像がでたり、タイムがでたりと、ギャラリーにも楽しめるようになっている。

久々に私の6気筒の心臓をレッドゾーンにまで踏みこんだかのように熱くなったっす。

（ずるずる）



並んで走ると盛り上がるのだ。

グラフィック	—
操作性	—
ゲーム性	—
総合	—

デモからも気合を感じるF−1ゲーム登場！

グランプリスター

スーパーライセンス所持者のみが体験できる世界が目前に！やるしか！

Ⓒ ジャレコ

自分のマシンを真後ろから見た視点でプレイするF−1ゲーム。

コースは全部で3つで、GARMANY、MONACO、JAPANが舞台になる。

背景に渋谷や、代々木などがでてくるのだ。

通信ものなので、熱いバトルが展開されそう。

（ずるずる）



このゲーム・オリジナルの日本コース。新都庁から渋谷を走る。



直線の多いジャーマニーコース。

グラフィック	A
操作性	B
ゲーム性	C
総合	B

クモブース、今後のショーにあの忍者龍剣伝のパワーを期待したい。

東亜プラン

待望の縦シュー、ドギューン!!は、やはり、という感じで人を集めた。アンケートでも後半すさまじい票を集めて4位までのぼりつめた。やはり東亜ブランドの縦シューは不滅なのか。スノーブラザースタイプのフーピーは「脱衣」というだけあって(?)その手のファンがワンサカ！



初出場の東亜プラン。今後は常連化せーよ!!

ナムコ

テーブルものが少ないのが最近のナムコ。その分、大型に力が入っていてよかった。

特に鈴鹿8アワーズに注目が集まり、かなり人がいっていた。さすがはナムコといったところか。

遊園地もののエレメカ関係も出展していた。あ、あれっウイニングランが今年ない！

機銃の響きは、忘れていた幼き日を思い出させてくれる…

GUNSHOOTING ガンシューティング

●スティールガンナー2（ナムコ）
●バブルトラブル（ナムコ）
●マッドドッグマックリー（カプコン）

おもしろいことに、ガンシューティングは3種とも別々のタイプで、来場者の好みは千差万別であった。

スティールガンナー2はすぐ発売とあって、全部のステージが入っている最終バージョンであった。マッドドッグマックリーは、初めにメッセージを日本語か英語かが選べるバージョン。

ガンシューティングのいいところは、筐体をみればすぐに、どんなゲームなのか想像がつくことだ。気軽に楽しむには本当にいい（もちろん、それだけじゃないけど）。

いつもながら数少ないガンシューだが、その分、質は向上している模様だ。

ついに全ステージが明らかになる！

スティールガンナー2

©㈱ ナムコ

AMショーでは途中までしか入っていなかったが今回はちがうぞ！

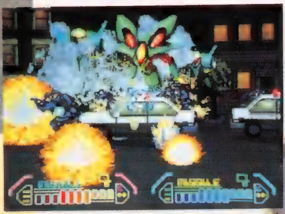
前回のAMショーでは、途中のステージまでしか入っていなかったスティールガンナー2。今回は全6面、完全に出来上がっていた。

やはり、前作と同じシステムを受けついでいるが、プレイしてみた感想としては1の難度を超えたものになっていた。前作を1コインでクリアできた人でも今回はそうそううまくはいかないと思う。

実は今知った話なのだが、発売は3月2日（これ書いているのは2月25日）、ちょうど1週間後なのだ。当然この号が発売されているころは出回っている。これは当分パターンを覚える日々がつづく…だろうな。

スティールガンナーといえば、展開で見せるガンシューティングなわけだが、今度も驚く展開が君を待っている。

先の話をするとゲームがつまらなくなってしまうからくわしく書けないが、前作になかった時間が大事になるシーンもあった。（コメ三郎㊋）



さらに強大な敵が立ちふさがる。



こいつは機械なのか生物なのか？



この水しぶき。最高に気持いいぜ。

グラフィック	B
操作性	B
ゲーム性	C
総合	B

出てくる敵は撃て撃て撃て（×10）

バブルトラブル

©㈱ ナムコ

おや？どこかで見たゲーム。ん～？あっ、ゴーリーゴーストだ！

数あるガンシューティングの中で、最もシンプルな構成で、とっつきやすかったゴーリーゴースト。固定画面で、おばけ屋敷に住みついたゴーストたちを退治すればよい。

とにかく出てきた奴は片っぱしから撃つだけ。

あの大乱闘をやらかしたおばけ屋敷から今度は、深海へ舞台が移った。

プレイヤーの使う銃も海中用パルスレーザーに変わり、敵も海にちなんだものが多くなっている。

ひとつのステージでは、規定秒内に一定の敵を倒すことがクリア条件となっており、多く倒せば倒すほど次のステージが楽になる。

こんな調子で全5面を戦う（前作は全4面）。

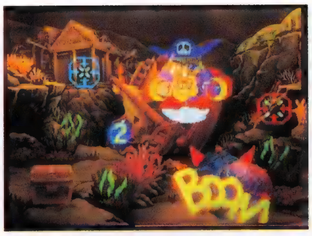
ちなみに銃は4秒間連射してくれる。そしてまたトリガーを引き直せばさらに4秒間のセミオートタイプだ。反射神経をためすのにももってこいのゲームだぞ（参考出展）。（ヒエ一郎㊍）



ゴーストたちをすばやく退治していけば、シーンのボスに会えるのだそーだ。



ウヨウヨと出てきたぞ、ゴーストが。



モタモタするなよ

グラフィック	B
操作性	B
ゲーム性	B
総合	B

俺は荒野の早撃ちガンマン

マッドドッグマックリー

気分はのどかなカントリーライフ野郎！この牧歌的ムードは捨てがたいぞ

© CAPCOM

レーザーディスクを使った早撃ちガンシューティング、マッドドッグマックリーが今回の（も）AOUショーに出されていた。

ゲームのほうは、レーザーディスクによって映し出された画面の標的にむかって2銃を撃つのだが、これがけっこう熱くなる。さらに敵に撃たれたりすると、シルクハットをかぶったおっさんに、皮肉たっぷりに指導される。

（MOMO）



おーい、がんばってるかい。

グラフィック	—
操作性	—
ゲーム性	—
総合	—

ビスコ

アンドロデュノスは、ここがつくったものなのだが、みんな別のブースでやっている人が多かった。うーむ場所的に不利だったのかな。



Gunner 2。アメリカ人はガナートゥーと発音するらしい。



鈴鹿8耐。俺もいっぺんは出てみてぇもんだべさ。

ヒューマン

今年初めて出展しただけあ



アンドロデュノス。よくまってて㊗では評価が高い。

スポーツゲームに思考はいらない！わけはないわな

SPORTS スポーツ

- ●スーパーハイインパクト（テクモ）
- ●サッカーブロール（SNK）
- ●フットボールフレンジー（SNK）
- ●ベースボールスターズ２（SNK）

なんかしらんが、アメリカンフットボールが多いのが目立だった。ブームなのかな今。

とにかく真面目なもので、ゲームを把握できればけっこういいところまでいけた。アメフトは読みの要素もあるので、ルールがわかると面白い。

別のスポーツでは、ルールを少し変え、パワフルになった未来感覚のサッカーブロール、迫力満点だったベースボールスターズの続編、ベースボールスターズ２など、いたってメジャーなスポーツがゲーム化されている。

最近のスポーツは、無難にまとめているものが多いので安心してできるが、奥行きがなくなってるなあとも感じた。

リアルグラフィックの本格的アメフトゲーム

スーパーハイインパクト

グラフィック、操作性など「快適プレイ」を目指したと思われる本作品。

近年、ひそかにブーム化しつつある（?）アメフトを題材にゲーム化。

内容はいたってスタンダードなアメフトで、シミュレーション的な部分の濃い作品となっている。

操作はレバーとボタン１個というシンプルさ。もともと複雑なアメフトをいかにスマートにプレイするか、という作者の意図がよくわかる。グラフィックもソツなく、ダイレクトに選手にアイデンティファイできる！

試合中、「乱闘」などのイベントもあるぞ。（KAL）



どのフォーメーションかわかる?



インパクトは確かにあるわな～。

グラフィック	―
操作性	―
ゲーム性	―
総合	―

豊富なフォーメーションを上手に使おう！

フットボールフレンジー

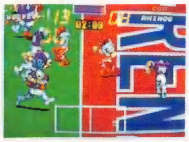
自分のチームの特徴をうまく生かしてゲームを展開すれば優勝確実だ！

まじめなアメリカンフットボールゲームが楽しめるのがこのゲームのいいところ。

とにかくたくさんあるオフェンス、ディフェンスのフォーメーションで、中身の濃いゲームが展開できる。

ゲームの難度もよくて、ひととおりゲームを把握できれば、トーナメント戦でもいいところまでいけるようになる。

数種類あるチームは、１P用ではあまり差異はないが、２P対戦ではチームに得意な攻撃が設定されるので、自分の好きなタイプのチームを選べるのがいい。ハードでも十分トーナメント戦では優勝も夢ではない。アメフトファンは必見！（ずるずる）



うぉ～し、タッチダウンでえーい。



勝負のカギをにぎる大切なひとときだ。

グラフィック	C
操作性	B
ゲーム性	B
総合	B

ネオジオソフト第１弾のベースタに続編登場

ベースボールスターズ２

グラフィックがもろにアメリカンしてる。前作が好きだった人はやろう。

ネオ・ジオソフトの初期の作品であるベーズボールスターズ・プロフェッショナルのパート２。

登場するチームや選手名はそのままに、グラフィックや操作性などをパワーUP。

特にグラフィックはより迫力を出すために、キャラを大きく、さらにオーバーアクションに、となっている(しかし、それが持ち味なんだよね…)。

２０２０年スーパーベースボールとは違った雰囲気で楽しめる。（KAL）



そ～ら、ざまあみろ!

グラフィック	B
操作性	B
ゲーム性	C
総合	B

ハイスピード未来型サッカー

サッカーブロール

その異常なまでのスピード感を最大の武器とした異色のサッカーゲームだ。

すでに発売済みの未来版サッカー。

このゲームはとにかくスピーディー。コートの端から端まであっという間にスクロールする。

このスピードをいかに把握するかが、このゲームを支配できるかどうかの分かれ目になるだろう。

ルールのほうもなかなか工法されていて、コート外の壁を利用してのシュートや一定時間相手選手を動けなくするビームなど、試合を盛り上げるフューチャーがたくさん。

やはり対戦があつい。（KAL）



メカニカルな動きがキテる。

グラフィック	C
操作性	B
ゲーム性	C
総合	B

って、あまりブースは広くなかったが、フロントロウでアーケードに進出しよう、という意気込みは十分だった！



ヒューマンもAOU初登場。上下２画面のフロントロゥ。

ビデオシステム

F－１グランプリとソニックウイングスが出展されていたビデオシステム。ソニックウイングスはシューターの注目をもろに集めていた。



後ろから怪しい男が…。受付嬢アヤウシ（ウソ）。

ローラートロン

テレビ合衆国クイズQ&Qがめだっていたローラートロンのブース。受付ではぬいぐるみがもらえるスクラッチカードがもらえたのだ。

史上最大
'92AOUショー

QUIZ クイズ

今回、出展されたクイズゲームは3社3作品。メジャーになってきたこのジャンルのゲームだが、どれも1ひねり、2ひねりしており好感のもてるものばかりであったといえよう。ジャンルの多い内容はヒットにつながりそうだ。

ニューヨークへ行きたいかぁ〜!! テレビ合衆国 クイズQ&Q

クイズゲームの秀作！これで君の脳のしわも100本は増える。
©ダイナックス

グラフィック	C
操作性	A
ゲーム性	B
総合	C



ランクはイージーって感じっすか。



は〜やく割らにゃあ〜

クイズゲームの中ではかなりおもしろく作られているこのゲーム、見所、やりどころは2択から始まるゲームシステム。プレイが進むにつれて難度がおもしろく上がっていく。3択である「ゲーム」の問題は早押しで熱くなるものばかりだ！（水島屋T・J・）

バラエティアップで新登場！ クイズ迷探偵ネオ&ジオ

前作よりもグラフィックに磨きがかかり、よりドラマチックに…
©SNK



浪波の問題はわかんねーなー。



連続ミスは命とり！

グラフィック	B
操作性	A
ゲーム性	B
総合	B

大好評だった「クイズ大捜査線」がさらに楽しく、グレードアップされたのがこの「クイズ迷探偵ネオジオ」だ。映画を見るように動くしゃべるグラフィックや、解答タイムにより展開の変わるストーリーなど新システムも見られ、期待できそうだ。（水島屋T・J・）

君はカプコン王国を救えるか!?… カプコンワールド2

あの熱い早押しゲームが帰ってきた！カプコンキャラも総出演だ!!
©カプコン

グラフィック	B
操作性	A
ゲーム性	B
総合	B



ジャンルはハッキリいって多いぞ！



超・簡・単。

ダッシュの陰にひそむ熱血クイズゲーム、カプコンワールド2。4人のキャラクターからプレイヤーを選び、カプコンキャラを相手にクイズを答えるのだ！ショーで配布された下敷きもキャラ総ナメでファンをアピールしているぞ！（水島屋T・J・）

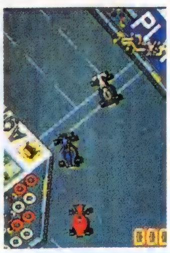
RACE レース

テーブルもののほうでもF−1ものはでている。ビデオシステムのF−1グランプリ。出回りもよく、確実に固定客をつけている。新しいメーカーとして、ヒューマンのフロントロウがある。縦画面の2Pが注目だ。

ストップ・ザ・セナ! パトレーゼGO、GO!! F−1グランプリ

F1のバトルにドライバー、チームとも実名でゲームできる！
©VIDEO SYSTEM 1992

今までピンからキリまであったF−1ゲーム。でも諸々の理由で実在の選手やチーム名を使うことはできなかった。しかしこのゲームは何から何まで本物なのだ。伝説の赤い跳ね馬はちゃんとフェラーリとして出てくるし、ホンダ、ルノー、フェラーリのエンジン音もちゃんと違う音が出る。2台以上つないで友達と通信プレイで遊ぶことができてしまう。（コメ太郎）



もうすっかりおなじみだす。

グラフィック	B
操作性	B
ゲーム性	C
総合	B

ヒューマンから初リリース作品決定！ フロントロウ

上下2分割画面で対戦プレイOK。テーブル台でも熱いバトルが展開する！
©ヒューマン

ヒューマンに出展されたフロントロウは、アップライトやテーブルなどの通常筐体1台で、2人同時の対戦プレイが可能なちょっと変わったドライブゲームだ。画面を上下に2分割し、上に1P側、下に2P側の、車の後方から見た3D画面が表示される。操作は小型のハンドルとハイ↕ローシフトチェンジボタン、それに足元に取りつけられたアクセルとブレーキで行う。ハンドルが2本並んだ特製コンパネはなかなかの見ものだ。（YOU・A）



開放感あふれてます。

グラフィック	—
操作性	—
ゲーム性	—
総合	—

ゲーメスト



ヘイ、ユー。俺とジャンケンしてかねえかい!!

愛と栄光の新声社ブース。今回は1コマしかなかったのだ。おまけに、位置も真ん中で（これは、H部長がジャンケンに負けたせい）、スペース的に非常にせまかった。

にもかかわらず最新号は途中で売り切れ!! アンケート用紙もなくなっちゃった。みんな、ホントにありがとう。

これをはげみに今後もゲーメストはガンバリます。やっぱさぁー、ゲーメストって、読者に恵まれてるよねーって感じで、カンビールで乾杯したAOUの夜でした。



へ、へ、へ、この金があればよぉ…。悪企みする㋘屋部員。



早くも、売り切れ宣言。あわてふためくスタッフたち。

パズル PUZZLE

もはやブームは去ったであろうパズルゲーム。ブロックの発展系はちょっとやる気になれなかった（飽きた）が、キャラものはパターン作りで楽しめそう。でもパワーがないなあ。

突然出現したハマリングパズルゲーム！ ツインスカッシュ

セガのブースに怪しげなブロックものが？ 予期せぬ出来事だった。

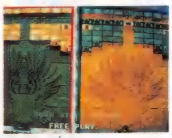
©セガ

ブロック崩しゲームの決定版というか、そんなゲームがセガから出た。その名もツインスカッシュ、パドルを左右に振って操作するところは今までと同じだが、対戦ものだというのがウリだ。

対戦のシステムは、コラムスIIと似ていて、簡単にいうと、ブロックを消すことにより、相手のブロックを（位置）下げさせて終わらせてやろうというもの。（ずる）



どうだ、君、重みを感じるだろ。



ただのブロックくずしじゃないぜい。

グラフィック	C
操作性	C
ゲーム性	B
総合	B

さらにパワーアップ！ パターン化は可能か？ ニューボンバーマン ワールドウォーズ

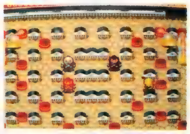
ワールドというだけあって、世界をかけめぐるゲーム展開になったぞ！

©1992 IREM CORP.

前作のゲーム性はそのままに、ゲームの進行に変化をつける（ワールドウォーズ）ことにより、面クリアの目標ができた。

世界をいろいろまわるわけだから、その土地の特色を生かしたグラフィックで目を楽しませてくれる。

現実的な世界が舞台になったせいで動物関係の敵が多い。これにより、そのキャラを見れば、ある程度性格がわかるのがいい。さて、このゲーム、マニアにどううけるかな。（ずるずる）



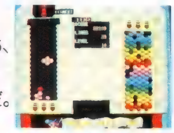
さあ～て、爆破GOGO！

グラフィック	C
操作性	B
ゲーム性	B
総合	B

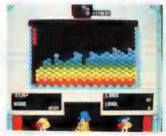
ラテンのノリのパズルだぜ！ ヘクシオン

タイトルの「ヘクス」とは6角形のこと。超ド級関西弁男が君を洗脳する！

パーツの種類は10種類、上部から降ってくる六角形（ヘクス）4つで構成されたこれらのパーツを上手に組み合わせるのだ。リアルタイムパズルゲームといういい方がピッタリなこのゲームの特徴はいやしくもゲーム性だけではない。あのやかましいツインビーと関西弁で押しまくる超男が「おしゃべりモード」で君を狂わせる。（水島屋T．J．）



こーいう奴もありゃあ、



こーいう奴もあるのだ。

グラフィック	C
操作性	B
ゲーム性	C
総合	C

ピンボール PINBALL

今回の出展作品は2社4作品。データイーストの「HOOK（フック）」、タイトーの「アダムスファミリー」「ハリケーン」「サーフィンサファリ」だ。デコのフックはブースの半分以上を占める力の入れようが大変うれしかったですね。

ドド～ンと4機種！



ミニチュアも精巧。「アダムスファミリー」



遊園地を駆け回れ！「ハリケーン」



男なら左ランプに乗せなきゃね。ドットマトリクスにもちろん！注目だ!!「HOOK」



波に乗って…「サーフィンサファリ」

今回のピンボールで発売が期待される2タイトル、デコの「HOOK（フック）」とタイトー（ウイリアムズ）のハリケーンの紹介をしよう。

「HOOK（フック）」は、なんといってもマルチボールからのゲーム展開が熱い。ランプを通して得られるジャックポットの限界値が99ミリオン!!3ボールマルチだから狙ってみるしかない!!

「ハリケーン」はあの名作、「コメット」「サイクロン」に続く遊園地シリーズ3部作の最終作品。ディスプレイの巨大回転パネルが圧巻だ。

（水島屋T．J．）

地走蟲兵衛のイロモノ三段腹!!



聖雀士伝説

チュウレーンの魔女

構想100年。製作費はアメリカの国防予算に匹敵するといわれている。アノ清水先生コン身の力業。今ここに地走が大紹介する。

画面は開発中のものです

わしは素敵

いよう、わしじゃコラ。女体追求の匠(たくみ)、地走蟲兵衛様じゃいコラ。今回は耳よりな情報をひっさげて再登場とあいなったわけじゃ。

実はな、麻雀クエストの続編が発売されるという情報が入ったのじゃ。びびったじゃろう、すごいじゃろう、こんな素敵な情報を教えてくださる地走先生をホレなおしたじゃろうフヒヒヒヒ。

フヒッて感じ

作画は当然ANO清水先生じゃ。彼の絵というのはやたらマニアうけするタイプじゃ。一般のサラリーマンよりはこれを読んどるユーたちのほうに断然うけるわけじゃ。まあいわんでもわかることじゃがな。

プレイの心得

さて、麻雀クエストの続編が発売されたらユーならどうするかね?

①鬼のように金をつぎこみ最後までみる
②自分の腕を信じて一コインクリアをめざす
③背後霊となり、後ろで人のプレイを見る

理想は②だ。これこそが発射マンのカガミだ。そして、しかとその目にヴィジュアルを焼きつけて家で発射。

①はどうだろう。先が見たいあまりにゲーマー精神をかなぐりすててしまう行為じゃが、女の色香は男の心を狂わすもの。それも若気のイタリで片付けてやろう。

③は許せん。カス野郎だ。人の金で人のプレイでオイシイとこだけかっさらっていくとんだハイエナ野郎め、努力や出資なしにエサにありつこうとは何てやつ。だからわしのプレイを後ろでじーーーーっと見ている中学生!やめれってばよう。

じゃまた

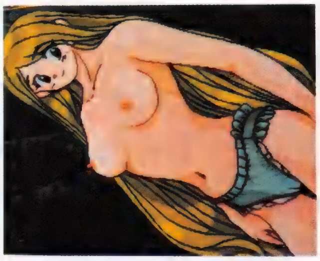
さあ、全国の発射マンよ。麻雀クエストを応援しようではないか。そして出たらすかさずプレイじゃ。

今月のことわざ

「一寸の蟲にも五分のプライド」



いわゆる主人公、チー・フォウ(開発中!!)。



このピチムチ。え、ええのう。



ショップのそそる姉ちゃん!関西商人バージョンもあり。



実はわしのいち押しはこの娘じゃ!ゾンビとは思えんのう。



おなじみ竜子じゃ!今回はゲストだがな。



おおっ、このはいてない感覚がええのう!

紗子とあーるきっずの コンブ

ブリ BURI バリ BARI



ありがとう

いきなり。びっくりした? やー、結構お便りが来るんだなー、このコーナー。
でねー、見てると、純粋なラブレター(あら♡)っつーか(もらったことないんでよくわかんないけど)そーゆーのもたまーにある中、大半はあたしに対する質問。
かなり強烈な思い違いをしてる人なんかもいて 笑えちゃうんだ、これが。「何でそうなるんだー!!」って。
…で笑いっぱなしにしとくのも悪イかなあ…ってんで、今回のテーマはこれだ!

●マンガ家なさってません? コミックベ○ブによろず壱さんという方がいらっしゃって、その方と紗子さんのイラストがとーってもクリソツです。

(静岡県 おおむらまさる)

●この間、『天使のアロー』というマンガを読んでいて気づいたんですが、もしや よろず壱様では? だって『天使のアロー』の女の子の部屋の壁にはしっかりと『コンブバ』の3人組が…。

(滋賀県 橋本くん)



◀これが問題のコマだ!

「いくつかですか?」という質問の次に多かったのが、これ。まあ、年齢については皆様の想像におまかせしましょう。わはは。
ひとつめのお便りのおおむら君は『コンブバ』の命名者という名誉を忘れ去っておりました。コラコラ! んで、質問にお答えしましょう。「よろず壱ちゃんとはいいお友達でぇっす♡」

●かなりマジメな質問です。
1) ゲーメスト編集部ってのは沖縄行けちゃうぐらい、もーかっちまうのですか?
2) 10月号の写真を撮った男とはどこまでイッてるんですか?

(埼玉県 REST IN PEACE)

1) あたしはゲーメストの編集者じゃなーい! よって沖縄にはゲーメスト編集部でいただいたお金で行ったわけではないの。それまで働いたお金で行ったのだよ。
このページの原稿料は小切手でいただいてます。換金方法がメンドイので、いまだバッグの中…。
2) あれはァ、よろず壱ちゃんが撮ってくれました♡

●ゲーメスト10月号にのっていた写真から考えると、ズバリ杉本彩に似てると思うのですが…。

(静岡県 鈴木亨彦)

杉本彩には似てないぞー、多分…。あんなパッツンボヨヨンなボディだったらいいんだけどなー。



▶東京都 Jessica五道転輪7・17

いままで「似てる」って言われたのは、古いところで片平なぎさ、新井薫子(知らないだろーなー)。わりと最近では斎藤由貴ちゃん、田村エリリン英里子(この2人に関しては嬉しいけど「そっかなー」って感じ)
結構、きれいどころが揃ってるでしょ? うひょひょ。
もし、このコーナーが1年間続いた暁には、1周年記念として顔写真出しちゃおーかなー(次で連載終わったりして…)。

●紗子さんって結構「イケイケ」みたいですね(お立ち台でおどってそうな…)。

(東京都 依田健一)

あたしはイケイケじゃなーい! ハッキシ言って、ディスコ行ったことないんだよ。
ブランド志向皆無。ハイヒールなんて年に数えるほどしか履かない(大抵は友達の結婚式。あとは、親戚関係の法事とかね)。口紅も頂いたりして結構持ってるんだけど、これが見事にみんなキレーな真っ赤! やっぱ「イケイケ」にみえるのかなー。それとも普段がみすぼらしーから口紅くらいきれいな色付けなさいよってことなんだろーか…。
とにかく、あのテの方々の

ように自分に対する維持費っての、全然使ってない。だいたい、こーゆー仕事しててイケイケ」になるのは難しいぞ。

●私はもうすぐ18になるというのに「ワキガ」が全くない。これってよろこんでいいのでしょうかねぇ。色黒だけど…。

（富山県　桃塚公一）

いいんです。喜びなさい。ただ、20を超えてから体質が変わるってこともあるので、注意してね。

●いま、一番みたい映画はなんですか？

（埼玉県　千葉誠）

う～ん、最近映画館って行ってないなー。一番最近、映画館で観たのって『ガンダムF91』…（ひー、恥ずかしー）。はっきし言ってガッカリだったけど…。

いま、一番観たいのは――ってても、この原稿が本になるのはかなり後なんで、書いてもしょーがないか？

つーことで、映画館で観てよかったなーってのは、洋画では『ニューヨーク東8番街の奇跡』。なんかスピルバーグ一門の作品にしては扱いが低かったような気がするけど…。

邦画では『ジュリエットゲーム』。"ジェットコースタームービー"のうたい文句に偽りなし！

どっちもビデオで出てるんで、よかったら観てちょ。

えーと、あとはご意見として…。

「みんなの意見を取り入れたページを増やす」

「ゲームネタはアーケードのにしてほしいな」

などなど。へへー、おおせの通りに。

ゲームネタが家庭用のモノになっちゃうのは、オモテを出歩かないからなんですね。すみません。『コンプバ』の原稿書く前には、なるだけゲーセンチェック行ってから、取つかかるよーにします。

いろいろ企画も送ってよ。実現可能なモノからドンドンやってっちゃうからね！

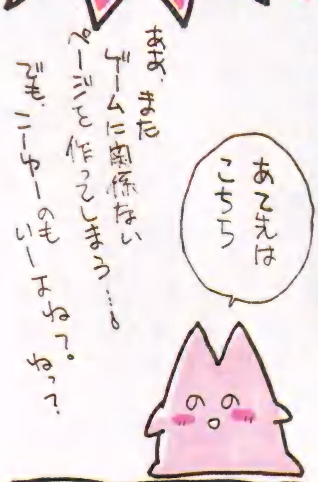
で、企画モン第1弾はコレだ！

↖コレコレ！

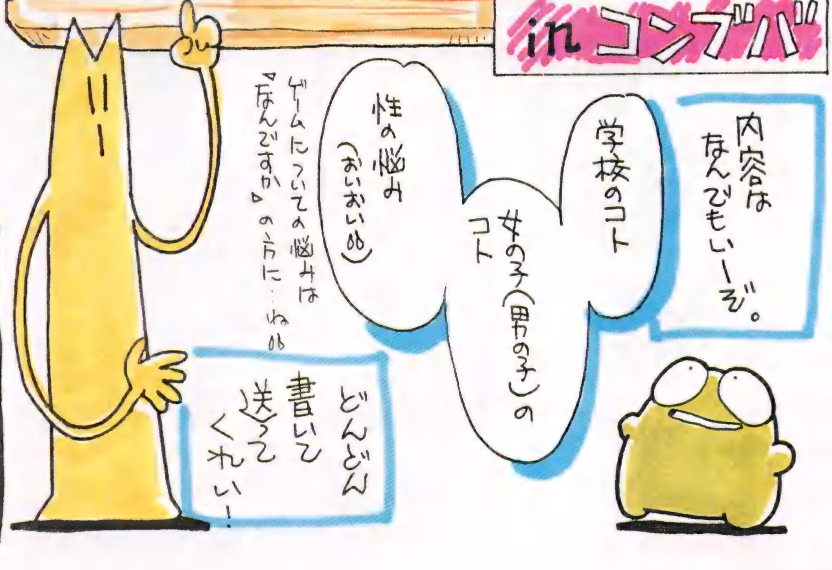




悩み相談室 in コンプバ



〒101
東京都千代田区
内神田 1-15-15
柴田ビル
新声社ゲーメスト
「コンプバ 悩み相談室」




SCITRON
超音光速漂流。
スペーシィ・ドライビング・サウンド「S.S.T. BAND」今、ベールをぬぐ。
S.S.T.
BAND
'92. 4. 29. ON SALE
ブラインドスポ
BLIND SPOT
S. S. T. BAND
1. WAVE MOTION
2. I CAN SURVIVE
3. TETRA WAGTAIL
4. NERVE PAINT #1
5. SEVENTH FLIGHT
6. BABY UNIVERSE
7. TACHYON
8. BOTTOM FUNK
9. ACTIVE AMUSEMENT
10. FOR ABSENT GUYS
PCCB-00085 税込定価¥2,800（税抜価格¥2,718）
PONY CANYON
▶お求めはお近くのレコード店で。
PONY CANYON INC.
どうしてもお近くで手に入らない場合は、日本全国どこでも電話1本でお届けするホームデリバリーシステムをご利用ください。
※ご注文はフジテレビAVステーション 03-3357-5841
特典についてはご注文の際にご確認ください。


ハイパワーのミラクルホーキで魔物たちの大掃除！
魔法警備隊ガンホーキ TM
"大工の源さん"のスタッフが送る、
かわいらしさ最高潮の
マジカルシューティング。
簡単操作で多彩なプレイ、
全ての攻撃は、使用回数無制限！
2人同時プレイ、途中参加OK!
近日発売予定
©1992 IREM CORP.
私はたぶん 誰にも負けない
UNDERCOVER COPS
アンダーカバーコップス TM
目を見はる戦慄のグラフィック！
力が法律の無法都市に展開する究極のデス・バトル！
複数同時プレイ、途中参加OK!!
次回作品!!
©1992 IREM CORP.
PTL.シリーズ 第12弾
占い＆おまじない
ラッキー・チャーム
LUCKY・CHARM TM
女の子なら、誰もが知りたい恋の悩みのあれこれに、
こと細かに対応しているのが、この「ラッキーチャーム」です。
占い情報雑誌「My Birthday（マイバースデイ）」などで大変人気のある
マドモアゼル・愛先生のご協力により制作しました。
©IREM CORP. 協力:㈱星と森
Innovations in Recreational Electronic Media
生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。
irem IREM CORPORATION アイレム株式会社
本　　社 （〒550）大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル ☎(06) 535-1060（代表）
東京販売所 （〒106）東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル ☎(03)3442-3081（代表）
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM



カプコンのゲームをプレイしての感想をハガキに書いて、大阪カプコンへお送り下さい。PGC（プレイゲームカード）を差し上げます。
（住所・氏名・年令・職業・電話番号をお忘れなく）

マッド　ドッグ　マックリー

Mad Dog McCree™

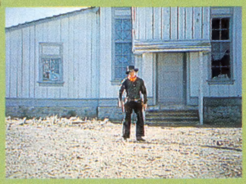
レーザーディスク ガンファイトゲーム



君は西部劇の主人公！

レーザーディスクによる鮮明な西部劇の世界にあざやかなガンさばきで立向え!!





リバウンド

REBOUND II™

メダルで狙え！センサーポイント

投入したメダルがプレイフィールド上のセンサーポイントをふさぐとメダル払い出し。シンプル、だけどとってもエキサイティングなメダルゲーム、登場





- **投入口**（スライド式）
  狙う方向にむけて左右にスライドできます。
- **ボーナスセンサー**
  電源投入中は常に回転しているので、アイキャッチ効果バツグンです。



- **センサーフィールド**
  メダルの払い出しが完了すると、傾斜して速やかにクリーニング。

サイズ／(H)1,780×(W)620×(D)600㎜
重量／60kg　使用メダル／25φ
消費電力／130W（外部電源方式採用）
●JAMMA健全娯楽推進委員会届出済

待望のスペシャ

運命という名のもと、彼らは闘い続ける。
その瞳に映るのは、栄光か敗北か・・。

STREET FIGHTER II'™

CHAMPION EDITION

株式会社カプコン®
大阪本社営業　〒540 大阪市中央区釣鐘町2丁目2番8号
東京支店　〒163 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）

ゲーメスト
May 1992 5
No.71
平成4年5月1日発行(毎月1回1日発行)
第7巻第5号通巻第71号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9324
定価500円(本体485円)送料66円



雑誌03659-5　Printed in Japan
T1003659050500